GAME BOY ADVANCE™

AGB-A60P-EUR

鬼武者 Onimusha Tactics

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG

CAPCOM®

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Contents

4 DEMON BLOOD
6 CHARACTERS
10 CONTROLS
12 GETTING STARTED
14 WORLD MAP
16 COMBAT READINESS
18 COMBAT STATUS SCREEN
20 COMBAT
22 CASUALTIES: ABNORMAL CONDITIONS
23 SYSTEM MENU
24 COMBAT EVALUATION
25 EQUIPMENT AND UPGRADES
27 DEFENSE TOOLS
28 HEALTH ITEMS
29 SPECIAL SKILLS

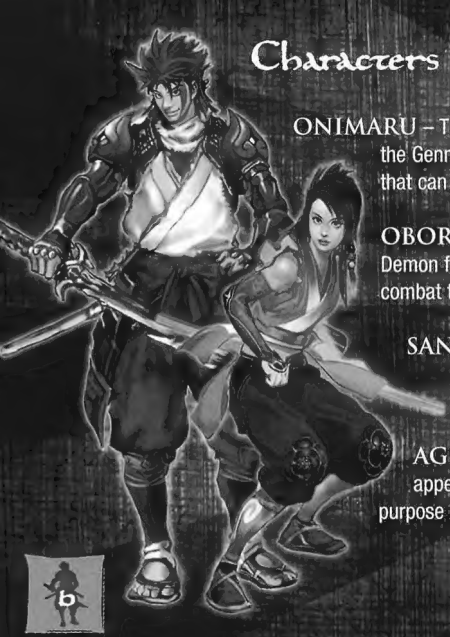
Demon Blood

Genma King Nobunaga Oda's attack on Iga has begun! Caught up in his samurai training, Onimaru receives the terrible news. Stunned and angry, he drops everything and races home – to Iga. Finally, Onimaru is reunited with his sister Oboro and their old family guardian, Santayu Momochi , the man who raised them. Santayu begins a tale. Long ago, he tells the two young people, the Genma Demons ruled. But in a terrible battle, they were destroyed by Nobunaga, the same warlord now attackingtheir homeland.

"And," Santayu says, ending his story, "the blood of the Genma demons lives on in one warrior – you, Genma Onimaru!"
Santayu then reveals a secret weapon, left by the Genma Demons ages ago – the Demon Sword that can consume the soul of Nobunaga. Silently, he hands it to the young samurai.

Onimaru bows his head. His fate is clear. He must become Genma Onimusha. And he must fight Nobunaga – to the death!

Characters



ONIMARU – This budding samurai, actually a young prince of the Genma Demon clan, wields the secret sword-power that can fight Genma Nobunaga.

OBORO – Onimaru's sister also carries the Genma Demon family blood and learns a secret power to combat the enemy.

SANTAYU MOMOCHI – Headman of Iga, Santayu raised the orphaned Onimaru and Oboro from childhood.

AGEHA – This other-worldly figure strangely appears everywhere Onimaru goes. Her identity and purpose are a deep mystery.

SAIGA MAGOICHI –
This skillful gunman is a respected leader of the Kishyuu Saiga people.

FUMA KOTARO – The headman of Kitajyou ninja army corps is an outstanding ninja.

EKEI – Being a carouser and party animal doesn't stop Ekei from also being an expert gunman.

Characters cont.

NOBUNAGA ODA – The King of Genma and an unvanquished warlord has vowed to conquer the Earth.

HASHIBA HIDEYOSHI – Nobunaga's right-hand man is no Genma. His bond is his fanatical loyalty to the King.

MITSUHIDE AKECHI – Another of Nobunaga's loyal right-handman, Mitsuhide is here by his own design. Or is he?

KEFECK – He looks frail, but don't be taken in. Kefeck can defend himself with many surprising tricks.

GUNOSSOSU – His unique tongue attack is as strange as his top-heavy umbrella head.

JAHINOON – Though almost human, Jahinoon has two powerful swords in place of hands.

BISTU-BISTORA – His four hands attack with enormous force.

KINMEZUNA – He has a special power to recover hit points (HP).

MEDOZAIM – This Genma's hands have long tentacles that stretch and shrink. He uses them like powerful whips.

Controls

MENU CONTROLS

CONTROL PAD - Highlight menu options.
SELECT - See detailed information about selected option.
START or **A BUTTON -** Confirm.
B BUTTON - Cancel.

COMBAT CONTROLS

CONTROL PAD - Move characters.
L BUTTON - Review the last conversation.
A BUTTON - Send messages.
SELECT - See detailed information about selected character (friend or foe).
- Open the Item Organization screen.
START - Open System Menu.
B BUTTON - Quit game.

EXPLORATION CONTROLS

L BUTTON - Cycle through characters (counterclockwise).
R BUTTON - Cycle through characters (clockwise).
SELECT - See detailed information about selected items or special skills.
A BUTTON - Select items.
B BUTTON - Quit game.

Getting Started

When you turn the power on, the movie starts playing. When you're ready, press START. You'll see the Title screen and Main Menu of game modes. Use the Control Pad to choose. Then press START or the A or B Button.

MAIN MENU GAME MODES

NEW GAME - Play the story line from the beginning.
LOAD GAME - Resume a game you previously played and saved. (See page 16 for information on saving game data.)
OPTIONS - Set the following options to the way you want to play. Press the Control Pad ⬆/⬇ to select items; press ⬅/➡ button to change the setting. Press the A Button to confirm and save, or press the B Button to exit the menu without change.
MESSAGE DISPLAY SPEED - Adjust the speed of the automatic conversation display.
UNIT MOVEMENT SPEED - Set the speed of your units during combat.
BGM PERFORMANCE - Turn background music ON/OFF.

GAME PROGRESSION

This game tells a story. As you progress through each stage, you learn more about the characters and events. Your actions determine your success in unraveling the tale, defeating Genma Nobunaga, and destroying evil!

MISSIONS

Each stage has a mission. You must complete the tasks set before you in order to clear the mission and advance.

YOUR ARMY

In the early stages, you meet up with many characters. You can decide which of them you want to include in your army. You can bring together up to eight warriors, each with different skills and battle specialties. Your selection of comrades and how you use them in battle will determine the fate of Onimaru and Oboro.

EQUIPMENT

Throughout the stages you can collect many different pieces of equipment. These can increase your powers. Learn their uses. Always try to keep in mind what you have and how it can help you through whatever circumstances and dangers you encounter.

GENMA STONES

In every stage you will find the raw materials to create Genma Stones. These are an essential component to gaining new armor and weapons and improving your battle abilities.

World Map

The World Map appears when you enter each new stage. Use the Control Pad to highlight one of the following options, and press the A Button to confirm your selection.

START - Proceed to the combat map. As the story progresses, you may be able to go to a secret map!

SAVE - Save the current game. Use the Control Pad to select an open block and press the A Button to confirm and save the current game. You can over-write old data by choosing a block with a previously saved game. Once you over-write data, you cannot retrieve it.

LOAD - Resume a previously saved game. Use the Control Pad to select a block of saved data and press the A Button to confirm. You will resume the game at the point where it was saved.

BEFORE GOING INTO BATTLE...

You are going into battle with the fierce forces of Genma Nobunaga. You may be victorious, or you may fail.

- Use your weapons and powers to fight as hard and as smart as you can.
- Bring different members of your party into combat to take advantage of their skills and strengths.
- Learn from your mistakes. Observe how the warriors of both friendly and enemy forces fight and what happens to them. Then do better the next time.

If you fail, quickly use beneficial spells to heal wounded warriors and recover your strength.

Combat Readiness

The Combat Map is the main environment of the game. The story progresses here through combat and conversation.

STORY PROGRESSION

The story unfolds in dialog with other characters, both before and after combat. To review the last conversation, press the L Button.

STANDBY FOR COMBAT

With the Control Pad, highlight the Character window and then change the character shown. Press the A Button and choose Select from the window to put that character in standby for battle. Choose Cancel from the window if you don't want that character to be in the battle. Some characters including Onimaru can not choose Cancel from the window.

READY YOUR WEAPONS AND EQUIPMENT

Each character has an arsenal of weapons (which you can add to as you acquire new equipment). The weapons available for battle depend on which character is selected.

- To change your equipped weapon, highlight the Equipment window and press the A Button. Choose a weapon from the list and press the A Button.
- Choose armor and accessories in the same way.
- Delete a weapon or item by choosing the Delete option (if available).

ENHANCE WEAPONS AND EQUIPMENT

Exchange the Soul acquired from fallen enemies for your weapons and armor. Then:

- If an item can be improved, you will see an Enhance option when that item is selected.
- Highlight Enhance and press the A Button to power up your item.

CREATE GENMA STONES

When you defeat enemies, you may gain raw materials and formulas. Use these to create Genma Stones.

- Press SELECT to open the Item Organization screen.
- With the Control Pad, select a formula and raw materials. Your selections determine what kind of stone will be created, and what its powers will be.
- Press the A Button to confirm and complete the Genma Stone. Its powers will be assigned to the selected item.

INVENTORY

You may need to confirm items that are not equipped. To do that:

- With a character selected, choose Inventory .
- Items are divided into Weapons, Armor, Accessories and Disposable Items. Press the Control Pad ⬅/➡ to choose a category, and press ⬆/⬇ to choose an individual item.
- Press the A Button to confirm.

PROCEED TO COMBAT

Once you are ready for battle:

- From the main Combat Map, press START to open a menu.
- Use the Control Pad to highlight the option you want, and press the A Button to confirm.

Combat Status Screen

The Combat Status screen shows the following information for the displayed character. Use the L and R Buttons to cycle through the characters in your war party.

FACE - Portrait of the selected character.
NAME - Identifies the selected character.
CLASS - The rank you have achieved, which determines what weapons and armor you can equip. The higher your class, the more powerful the equipment you can use.
LV (Level) - Your strength level.
HP (Hit Points) - Your remaining vitality. If it drops to zero, you can no longer fight.
SP (Skill Points) - Your remaining energy for using Special Skills. If drops to zero, that character can no longer use Special Skills
EXP (Experience) - You gain experience when you destroy enemies. You increase your level by gaining a certain number of points.
MOV (Movement) - The character's movement level.
ATK (Attack) - Level of attack strength. As the level increases, the character's equipment becomes more powerful.
DEF (Defense) - Level of defense strength. Increasing this level also increases the character's equipment strength.
INT (Intelligence) - The character's level of intelligence.
SPD (Speed) - Level of speed. As the level increases, the character can evade attack more often.

Combat

COMBAT SCREEN

As combat progresses, your side and the enemy forces take turns fighting. A series of two attacks, one by each side, is one combat round.

- **COMMAND WINDOW** - Use this to give your combat order.
- **CURSOR** - Use this to select your combat unit (the character who will fight).
- **UNIT** - A fighting player. A unit can be either your character or an enemy soldier.
- **HEIGHT** - Ground height at cursor's location.
- **UNIT STATUS** - Data on selected unit.

COMMANDING YOUR UNIT

When you select your own combat unit, you will see the Unit Status on the Combat screen.

- Press the A Button to open the Command List.
- Press the Control Pad ⬆/⬇ to highlight a command.
- Press the A Button to send that command to your unit. Command explanations begin on page 23.

VIEWING ENEMY UNIT STATUS

When you select an enemy combat unit, you will see that unit's area of movement and Unit Status. You cannot control enemy units or send them commands.

COMBAT COMMANDS

- **MOVEMENT** - Select your unit's location. Use the Control Pad to move the cursor to different spots, and press the A Button to move your unit there.
- **ATTACK** - You will see the attack area for your selected unit. Use the Control Pad to select the enemy within that area that you want to target, and press the A Button to attack. Before you press the A Button to attack, you can press the B Button to negate the command. This type of attack does not use SP.
- **SPECIAL SKILLS** - You will see the Special Skills available for your selected unit. Use the Control Pad to select an appropriate skill, select the target, and press the A Button to put into action.
- **ITEMS** - You will see the Items available for your selected unit. Use the Control Pad to select an appropriate item, and press the A Button to put it into action.
- **ISSEN** - Issen is an extremely strong counterattack. It becomes available randomly when your pair is equipped with sword, spear or axe. When available, Issen command will appear on the bottom of the menu. Select the Issen command and press the A button to enforce it.

Casualties: Abnormal Conditions

Your unit may be injured during combat, and fall victim to an abnormal condition with the following consequences:

- **PARALYSIS** - The unit cannot move for three rounds.
- **SLEEP** - The unit cannot move for two rounds.
- **SPELL** - The unit attacks for only two more rounds.
- **CONFUSION** - The unit will move around erratically beyond your control for five rounds.
- **DEADLY POISON** - For five rounds the unit's attack power is reduced by half and the unit incurs continuous damage.

System Menu

During your turn in combat, you can press START to open the System Menu. Here you can make adjustments to the combat settings, save your game, or terminate the fighting. Use the Control Pad to make your selection and press the A Button to confirm. To return to combat, press the B Button.

UNIT LIST

View information on a selected unit.

- Use the Control Pad to select a unit and open a status window.
- Press the A Button to switch to a view of your unit's equipment condition and Special Skill information.
- You can only view information on these screens, you cannot change or enhance equipments.

SAVE/QUIT

- Save your combat data. Then you'll have the option of quitting the game and returning to the Title screen.
- Resume saved game data by selecting LOAD GAME on the Title screen.
- Do not turn off the power or remove the Game Pak while saving data, as doing so may corrupt or destroy the saved game data.

OPTIONS

Here you can adjust some combat settings. Press the Control Pad ↑/↓ to select an option and ←/→ to change the setting. Press the A Button and choose Accept to confirm your changes. Choose Cancel to close the menu without making changes.

- Increase/decrease dialog display speed.
- Increase/decrease your unit's movement speed.
- Turn background music ON/OFF.

System Menu cont.

OBJECTIVES
View the mission requirements for clearing the current stage. Press the A Button to return to the System Menu.

WITHDRAW
Retreat from combat while preserving any Experience, Items and Souls you've earned. Doing this allows you to replay the stage. Highlight YES in the confirmation box and press the A Button to return to the World Map.

END PHASE
When you still have combat-ready units left but don't want to continue fighting, you can quit your turn. Choose this item, highlight YES in the confirmation box and press the A Button to end your turn and move on to the enemy's turn in the round.

Combat Evaluation

When combat is finally over, the following screens may appear.

STAGE CLEAR
When you fulfill all the mission tasks, the Stage Clear screen will open. The higher you score, the better chance you have of receiving more Genma Stone recipes.

NEXT STAGE
If you won the battle, the World Map will appear so that you can move on to the next stage.

COMBAT SCORE
You will receive a combat score regardless of whether you win or lose. Your score is a calculation of the total damage you inflicted, and the total damage you received.

Equipment and Upgrades

WEAPONS
UPGRADED WEAPONS INCREASE YOUR ATTACK POWER.

SWORDS
Swords are a fine balance of offensive and defensive energy. While using them, you may become more vulnerable to enemy attacks. The key to victory is to take out the enemy fast!

- **Short Sword** – Basic small sword.
- **Nodachi** – Basic samurai sword.
- **ShinUchitou** – Very solid sword.
- **Kgatou** – Sword with hungry teeth, powered-up by consuming souls.

SPEARS
Use the length of the spear to attack. These weapons are both effective for short-range defense.

- **Suyari** – Basic spear.
- **Kamayari** – Its sickle-shaped blade increases its attack power.
- **Donryari** – Jumbo sword (over 16 inches long!)
- **Kyuuganchioko** – This destroyer of evil is powered-up by consuming souls.

AXES
Axes have hefty attack power, but their hitprobability is low.

- **Chouna** – Small basic axe for chopping and clearing work.
- **Masakari** – Strong axe capable of smashing stones into pieces.
- **Ikusaono** – Large combat axe.
- **Hgannoono** – Massive attack axe powered-up by consuming souls.

Equipment and Upgrades cont.

BOWS

Bows are best for long-range attacks.

- **Harukiyumi** – Beginner's bow.
- **Nagayumi** – Basic bow.
- **Shigetouyumi** – New improved strong bow.
- **Saiunmoyumo** – Highly effective bow, poweredup by consuming souls.

GUNS

Use these weapons to fire on long-range targets. If blockades or other units are positioned between you and the target, you will not be able to make a gun attack.

- **Tanzutsu** – Small one-handed gun.
- **Hinawajyu** – Basic gun.
- **Jyumonmezutsu** – Difficult to fire, but very powerful.
- **Kuroganejyu** – Long, heavy gun powered-up by consuming souls.

NINJA WEAPONS

By sacrificing defense power, ninjas gain rapid movement and attack power. Use other units to defend and provide support.

- **Kodachi** – Basic ninja sword.
- **Shinobigatana** – Ninja sword, stronger than the Kodachi.
- **Juuji-Shuriken** – Basic throwing knife.
- **Kunai** – Powerful throwing knife.

Equipment and Upgrades cont.

DEFENCE TOOLS

THIS EQUIPMENT INCREASES YOUR DEFENSIVE POWER.

- **Doumaru** – Simple defense tool found abundantly in the game world.
- **Nimaidoumaru** – Basic protective armor.
- **Shishikocchou** – Strong body armor.
- **Kimono** – While not a strong protection, it may have some other important use.
- **Mikoshouzoku** – Psychic garb to ward off evil.
- **Gomashouzoku** – Protected by yin/yang, powered-up by consuming souls.
- **Shinobinofuku** – Excellent for concealment.
- **Kuwarikatahira** – Ninja armor made of light material.
- **Anmitsushouzoku** – Much tougher than it looks, powered-up by consuming souls.

ACCESSORIES

ACCESSORIES BECOME USEFUL AS SOON AS THEY ARE EQUIPPED.

- **Blue Bracelet** – Gains the highest HP possible.
- **Red Bracelet** – Gains the highest SP possible.
- **Angel Feather** – Increases your defense.
- **Sougyoku Jewel** – Gradually restores HP.
- **Telescope** – Useful for long-range attacks.
- **Headband** – Wards off enemy attacks.
- **Crystal** – Decreases SP consumption by half.
- **Wood Chip** – Restores your strength following an Unable to Fight state (one-time use).

Equipment and Upgrades cont.

HEALTH ITEMS

THESE ITEMS ARE ESSENTIAL TO YOUR WELL-BEING:

- **Herbal -** Restores a small percentage of HP.
- **Pills -** More powerful than Herbals in restoring HP.
- **Divine Life Honeydew -** Miracle ninja medicine restores high amounts of HP.
- **UnholyWater -** Mystic liquid restores small amounts of SP.
- **EvilWater -** Twice as powerful as Unholy Water in restoring SP.
- **Medicine -** Revives characters from abnormal conditions.
- **Geki Medicine -** Completely restores HP and SP and heals abnormal conditions.
- **Power Stone -** Increases maximum HP by a small percentage.

Special Skills

USE THESE COMBAT COMMANDS INSTEAD OF SP FOR SPECIAL RESULTS.

SPECIAL SWORDS

- **Divine Thunder Slash -** Attack enemies with a thunderstrike.
- **Phoenix Slash -** Attack enemies with a firestrike.
- **Divine Wind Slash -** Attack enemies with a cyclone strike.
- **Double Slash -** Attack with two continuous slashes.

SPECIAL SPEARS

- **Triple Thrust -** When units are lined up, run through three at once!
- **Double Thrust -** Attack horizontally and vertically.
- **Two-Way Thrust -** Attack front and back simultaneously.

SPECIAL AXES

- **Downhill Strike -** Attack with full force.
- **Crack -** Strike with relentless power.
- **Slap -** Force your enemy backward.
- **Vital Zone Strike -** Attack an enemy's vital zone.

Special Skills cont.

SPECIAL GUNS

- **Snipe** – Target your enemy's vital zone.
- **Assassination** - Fire on enemies at long range.
- **Double Auto Shot** - Fire double long-range shots.
- **Triple Auto Shot** – Fire triple long-range shots.

SPECIAL BOWS

- **Divine Thunder Bow** – Attack with electricity.
- **Phoenix Bow** - Attack enemies fire.
- **Divine Wind Bow** - Attack with hurricane force.
- **Sleep Bow** – Force enemies to sleep.

SPECIAL NINJA SKILLS

- **Holdup** - Paralyze enemies' legs.
- **Shadow Ice** - Freeze enemies.
- **Body Search** – Dismember enemies.

SPECIAL ATTACK SPELLS

- **Divine Punishment** - Attack enemies within a limited range.
- **Purgatory Fire Dance** - Firestorm enemies within a limited range.
- **Divine Twister** - Blast enemies within a limited range.
- **Thunder** - Thunder strike enemies within a limited range.

SPECIAL RECOVERY SPELLS

- **Mini Recovery** - Restore some HP.
- **Max Recovery** - Total HP restoration.
- **Heal** - Heal abnormal conditions.
- **Mighty Man** - Increase attack power somewhat.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in any way.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Inhalt

68 DÄMONENBLUT
70 CHARAKTERE
74 STEUERUNG
76 LOSLEGEN
78 WELTKARTE
80 KAMPFBEREITSCHAFT
82 KAMPFSTATUS-ÜBERSICHT
84 KAMPF
86 VERLUSTE
ABNORMAL CONDITIONS
(KAMPFUNFÄHIGKEIT)
86 SYSTEM-MENÜ
88 KAMPFBEWERTUNG
89 AUSRÜSTUNG UND VERBESSERUNGEN
91 DEFENSE TOOLS (VERTEIDIGUNGSHILFEN)
92 HEALTH ITEMS (HEILMITTEL)
93 SPECIAL SKILLS (SPEZIALFÄHIGKEITEN)

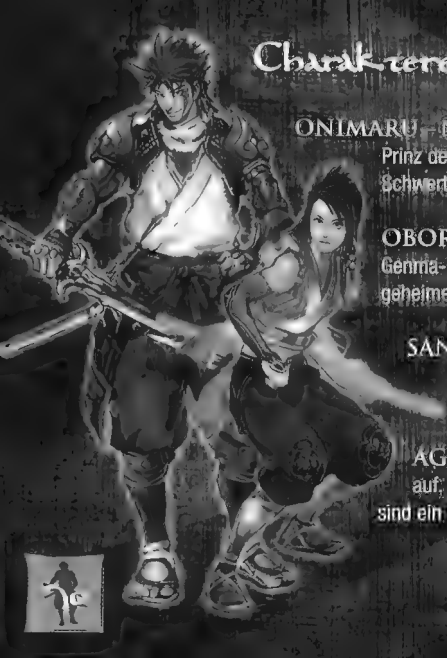
Dämonenblut

Genma König Nobunaga Odas Angriff auf Iga hat begonnen! Onimaru erhält die schrecklichen Neuigkeiten, während er mit seinem Samurai-Training beschäftigt ist. Fassungslos und wütend wirft er alles hin und eilt nach Hause – nach Iga.
Endlich ist Onimaru wieder mit seiner Schwester Oboro und ihrem alten Familienvormund Santayu Momochi, der sie aufzog, vereint. Santayu beginnt eine Geschichte zu erzählen. Er erzählt den jungen Leuten, dass vor langer Zeit die Genma-Dämonen regierten. Aber in einer schrecklichen Schlacht wurden sie von Nobunaga zerstört, dem Kriegsherrn, der nun ihr Heimatland angreift.

"Und", sagt Santayu, womit er seine Geschichte beendet, "das Blut der Genma-Dämonen lebt in einem Kämpfer weiter – in dir, Genma Onimaru!".
Alsdann enthüllt Santayu eine geheime Waffe, die von den Genma-Dämonen vor einer Ewigkeit zurückgelassen wurde – das Dämonenschwert, welches Nobunagas Seele verschlingen kann. Ruhig übergibt er es an den jungen Samurai.

Onimaru neigt sein Haupt. Sein Schicksal ist klar. Er muss zu Genma Onimusha werden. Und er muss Nobunaga bekämpfen – bis in den Tod!

Charak-tere



ONIMARU – Dieser angesehene Samurai, eigentlich ein junger Prinz des Genma-Dämonen-Clans, trägt die geheime Schwertmacht, die Genma Nobunaga bezwingen kann.

OBORO – Onimarus Schwester trägt das Blut der Genma-Dämonen ebenfalls in sich und erlernt eine geheime Kraft, um Feinde zu bekämpfen.

SANTAYU MOMOCHI – Anführer von Iga, zog die verwaisten Onimaru und Oboro von Kindesbeinen an auf.

AGEHA – Diese fremdartige Figur taucht überall auf, wo Onimaru hingeht. Ihre Identität und Absichten sind ein Rätsel.

SAIGA MAGOICHI – Dieser fähige Schütze ist ein angesehener Führer der Kishvuu Saiga-Leute.

FUMA KOTARO – Der Kopf des Kitajyou Ninja Armee-Korps ist ein ausgezeichneter Ninja.

EKEI – Obwohl Ekei trinkt und ein Partylöwe ist, verfehlt er nur selten sein Ziel.

Charaktere (Fortsetzung)

NOBUNAGA ODA – König von Genma und unbesiegter Kriegsherr – hat geschworen, die ganze Welt zu erobern.

HASHIBA HIDEYOSHI – Nobunagas rechte Hand ist kein Genma. Seine fanatische Loyalität zum König macht ihn verlässlich.

MITSUHIDE AKECHI – Ein weiterer von Nobunagas loyalen Vertretern ist aus freien Stücken hier. Sagt er.

KEFECK – Er sieht schwächlich aus, doch lass dich nicht täuschen. Keteck kann sich mit vielen überraschenden Tricks verteidigen.

GUNOSSOSU – Sein einzigartiger Zungenangriff ist genauso seltsam wie sein schwerer Regenschirmkopf.

JAHINOON – Obwohl er fast ein Mensch ist, hat er zwei mächtige Schwerter statt Hände.

BISTU-BISTORA – Seine vier Hände schlagen mit enormer Kraft zu.

KINMEZUNA – Er hat eine spezielle Kraft, die Lebenspunkte (HP) wiederbringt.

MEDOZAIM – Die Hände dieses Genma haben lange, flexible Tentakel. Er benutzt sie als kraftvolle Peitschen.

Steuerung

MENÜSTEUERUNG

STEUERKREUZ - Markiere Menüoptionen.
SELECT - Erhalte detaillierte Informationen über die ausgewählte Option.
START oder **A-KNOPF** - Bestätigen.
B-KNOPF - Abbrechen.

KAMPFSTEUERUNG

STEUERKREUZ - Bewege Charaktere.
L-TASTE - Die letzte Unterhaltung anschauen.
A-KNOPF - Nachrichten senden.
SELECT - Detaillierte Informationen über den ausgewählten Charakter (Freund und Feind) ansehen.
- Öffne den Item Organization Screen.
START - Öffne das System-Menü.
B-KNOPF - Spiel verlassen.

STEUERUNG BEIM ERFORSCHEN

L-TASTE - Die Charaktere durchgehen (gegen den Uhrzeigersinn).
R-TASTE - Die Charaktere durchgehen (im Uhrzeigersinn).
SELECT - Detaillierte Informationen über ausgewählte Gegenstände oder Special Skills (Spezialfähigkeiten) ansehen.
A-KNOPF - Gegenstände auswählen.
B-KNOPF - Spiel verlassen.

Loslegen

Wenn du einschaltest, beginnt der Film. Drücke START, sobald du bereit bist. Du wirst das Titelbild und das Hauptmenü sehen. Benutze das Steuerkreuz, um zu wählen, und drücke anschließend START oder den A- oder B-Knopf.

HAUPTMENÜ: SPIELMODI

NEW GAME (NEUES SPIEL) - Spiele die Geschichte von Anfang an.

LOAD GAME (SPIEL LADEN) - Ein vorher gespieltes und gespeichertes Spiel fortsetzen (Siehe Seite 84 für Informationen über das Speichern von Spieldaten.)

OPTIONS (OPTIONEN) - Lege die folgenden Optionen für dein Spiel fest. Drücke das Steuerkreuz ↑/↓, um Einstellungen auszuwählen, drücke ←/→, um die Einstellung zu ändern. Drücke den A-Knopf, um zu bestätigen und zu speichern, oder drücke den B-Knopf, um das Menü ohne Änderungen zu verlassen.

MESSAGE DISPLAY SPEED (NACHRICHTEN-ANZEIGETEMPO) - Passe das Tempo der automatischen Gesprächsanzeige an.

UNIT MOVEMENT SPEED (BEWEGUNGSTEMPO EINHEITEN) - Stelle das Tempo der Truppen während des Kampfes ein.

BGM PERFORMANCE (BGM ABSPIELEN) - Hintergrundmusik ON/OFF (AN/AUS).

SPIELVERLAUF

Dieses Spiel erzählt eine Geschichte. Während du in einer Stufe vorankommst, erfährst du mehr über Charaktere und Ereignisse. Dein Verhalten bestimmt deinen Erfolg im Spiel, beim Sieg über Nobunaga und der Zerstörung des Bösen!

AUFTRAGE

Jede Stufe birgt einen Auftrag. Du musst die dir gestellten Aufgaben lösen, um den Auftrag zu erfüllen und weiterzukommen.

DEINE ARMEE

In den ersten Stufen wirst du viele Charaktere treffen. Du kannst entscheiden, welchen von ihnen du in deine Armee aufnimmst. Du kannst bis zu acht Krieger versammeln – mit verschiedenen Fähigkeiten und Kampfspezialitäten. Deine Auswahl an Karteraden, und wie du sie im Kampf einsetzt, wird das Schicksal von Onimaru und Oboromaru bestimmen.

AUSRÜSTUNG

In den verschiedenen Stufen sammelst du verschiedene Ausrüstungsgegenstände, die deine Kräfte erhöhen. Lerne sie zu nutzen. Versuche immer daran zu denken, was du hast, und wie es dir unter welchen Umständen und in welchen Gefahren helfen kann.

GENMA-STEINE

In jeder Stufe wirst du Rohstoffe finden, um Genma-Steine herzustellen. Diese sind grundlegende Bestandteile für neue Rüstungen und Waffen sowie die Verbesserung deiner Kampffähigkeiten.

Weltkarte

In jeder neuen Stufe, die du betrittst, erscheint die Weltkarte. Benutze das Steuerkreuz, um eine der folgenden Optionen zu markieren, und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

START - Gehe zur Kampfkarte. Im Laufe der Geschichte wirst du möglicherweise eine geheime Karte betreten können!

SAVE (SPEICHERN) - Das Spiel speichern. Benutze das Steuerkreuz, um einen freien Block zu wählen und drücke den A-Knopf zum Bestätigen und Speichern des Spiels. Du kannst alte Spielstände überschreiben, indem du einen Block mit einem alten Spielstand auswählst. Wenn du die Daten überschrieben hast, kannst du sie nicht wiederherstellen.

LOAD (LADEN) – Führe ein Spiel fort. Benutze das Steuerkreuz, um einen Block mit einem gespeicherten Spielstand auszuwählen, und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Du wirst das Spiel dort fortführen, wo es gespeichert wurde.

Bevor du den Kampf aufnimmst

Du bist dabei, den Kampf mit den wilden Kriegern von Genma Nobunaga aufzunehmen. Du kannst siegreich sein, oder du kannst versagen.

- Nutze deine Waffen und Kräfte, um so gut und schlau wie möglich zu kämpfen.
- Setze im Kampf verschiedene Mitglieder deiner Gruppe ein, um von ihren Fähigkeiten und Stärken zu profitieren.
- Lerne aus Fehlern. Beobachte wie die Krieger der befreundeten und feindlichen Truppen kämpfen und was mit ihnen passiert. Dann much es besser.

Benutze Zaubersprüche, um verwundete Krieger zu heilen und deine Stärke wiederherzustellen, falls du versagst.

Kampfbereitschaft

Die Kampfkarte ist der Hauptbereich des Solos. Hier wird die Geschichte durch Kämpfe und Gespräche fortgeführt.

GESCHICHTSVERLAUF

Die Geschichte entfaltet sich im Dialog mit anderen Charakteren sowohl vor als auch nach den Kämpfen. Drücke die L-Taste, um die letzte Unterhaltung anzuschauen.

KAMPFBEREITSCHAFT

Markiere das Charakterfenster und anderen gezeigten Charakter mit dem Steuerkreuz. Drücke den A-Knopf und wähle im Fenster SELECT, um den Charakter in Kampfbereitschaft zu versetzen. Wähle Cancel (Abbrechen), wenn du diesen Charakter nicht im Kampf haben willst. Manche Charaktere, so wie Oniyaru, können Cancel (Abbrechen) nicht wählen.

MACHE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG BEREIT

Jeder Charakter hat ein Arsenal an Waffen (welches du durch das Erlangen neuer Ausrüstung erweitern kannst). Die für den Kampf verfügbaren Waffen hängen davon ab, welcher Charakter ausgewählt ist.

- Markiere das Ausrüstungsfenster und drücke den A-Knopf, um deine Waffe zu wechseln. Wähle eine Waffe aus der Liste und drücke den A-Knopf.
- Wähle Rüstung und Accessoires (Zusatzausrüstung) auf dieselbe Weise.
- Lösche eine Waffe oder einen Gegenstand, indem du die Option Delete (Löschen) wählst (falls verfügbar).

WERFE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG AUF

Tausche die für gefallene Feinde erhaltenen Seelen für Waffen und Rüstung ein.

- Falls ein Gegenstand verbessert werden kann, wirst du eine Aufwertungsoption sehen, wenn der Gegenstand ausgewählt ist.
- Markiere Enhance (Aufwerten) und drücke den A-Knopf, um den Gegenstand zu verbessern.

STELLE GEMMA-STEINE HER

Wenn du Feinde besiegst, kannst du Rohstoffe und Federn bekommen. Benutze diese, um Gemma-Steine herzustellen.

- Drücke SELECT, um den Item Organization Screen zu öffnen.
- Wähle eine Feder und Rohstoffe mit dem Steuerkreuz. Deine Auswahl bestimmt, welche Art Stein hergestellt und welche Kräfte er haben wird.
- Drücke den A-Knopf, um zu bestätigen und den Gemma-Stein zu vervollständigen. Seine Kräfte werden dem gewählten Gegenstand verliehen.

INVENTORY (INVENTAR)

Eventuell musst du Gegenstände, die du nicht trägst, bestätigen. Um dies zu tun:

- Wähle das Inventar, während ein Charakter ausgewählt ist.
- Die Gegenstände sind unterteilt in Waffen, Rüstung, Accessoires (Zusatzausrüstung) und anderen nicht. Gegenstände. Benutze das Steuerkreuz ←/→, um eine Kategorie auszuwählen, und drücke ↑/↓, um einen einzelnen Gegenstand zu wählen.
- Drücke den A-Knopf zum Bestätigen.

WEITER ZUM KAMPF

Sobald du zum Kampf bereit bist:

- Drücke START, um ein Menü von der Kampfkarte aus zu öffnen.
- Benutze das Steuerkreuz, um die gewünschte Option zu wählen, und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Kampfstatus-Übersicht

Die Kampfstatus-Übersicht zeigt die folgenden Informationen über den angezeigten Charakter. Benutze die L-Taste und die R-Taste, um dich durch die Charaktere deiner Kampfgruppe zu schalten.

FACE (GESICHT) - Porträt des gewählten Charakters.
NAME - Identifiziert den gewählten Charakter.
CLASS (KLASSE) - Der Rang den du erreicht hast. Er bestimmt, welche Waffen und Rüstung du tragen kannst. Je höher deine Klasse ist, desto mächtiger ist die Ausrüstung, die du benutzen kannst.
LV (LEVEL, STUFE) - Deine Stärkestufe.
HP (HIT POINTS, TREFFERPUNKTE) - Deine verbleibende Lebenskraft. Wenn sie auf Null sinkt, kannst du nicht mehr kämpfen.
SP (SKILL POINTS, FÄHIGKEITSPUNKTE) - Deine verbleibende Energie zur Nutzung von Spezialfähigkeiten. Wenn sie auf Null sinkt, kann dieser Charakter keine Spezialfähigkeiten mehr nutzen.
EXP (EXPERIENCE, ERFAHRUNG) - Du sammelst Erfahrung, indem du Gegner besiegst. Du erhöhst deinen Level, indem du eine bestimmte Anzahl an Punkten sammelst.
MOV (MOVEMENT, BEWEGUNG) - Die Bewegungsstufe des Charakters.
ATK (ATTACK, ATTACKE) - Die Stufe der Angriffsstärke. Mit dem Ansteigen dieser Stufe wird die Ausrüstung des Charakters mächtiger.
DEF (DEFENSE, DEFENSIVE) - Stufe der Defensivstärke. Erhöhe diese Stufe erhöht ebenfalls die Stärke der Ausrüstung des Charakters.
INT (INTELLIGENCE, INTELLIGENZ) - Das Intelligenzniveau des Charakters.
SPD (SPEED, GESCHWINDIGKEIT) - Geschwindigkeitsstufe. Wenn die Stufe steigt, kann der Charakter Attacken öfter ausweichen.

Kampf

Kampfbildschirm

Im Laufe des Kampfes wechseln sich deine Seite und die gegnerischen Truppen mit dem Kämpfen in Runden ab. Eine Seite von zwei Angriffen, eine auf jeder Seite, ist eine Kampfrunde.

- **COMMAND WINDOW (BEFEHLSFENSTER) -** Benutze es, um deinen Kampfbefehl zu geben.
- **CURSOR -** Benutze ihn, um deine Kampfeinheit (den Charakter, der kämpfen wird) auszuwählen.
- **UNIT (EINHEIT) -** Ein kämpfender Spieler. Eine Einheit kann entweder dein Charakter oder ein gegnerischer Soldat sein.
- **HEIGHT (HÖHE) -** Die Höhe des Bodens an der Cursorposition
- **UNIT STATUS (EINHEITENSTATUS) -** Informationen über die gewählte Einheit

Deine Einheit befehligen

Wenn du deine eigene Kampfeinheit wählst, werden der Status einer Einheit auf dem Kampfbildschirm sehen.

- Drücke den A-Knopf, um die Befehlsliste zu öffnen.
- Drücke das Steuerkreuz ⇧/⇩, um einen Befehl auszuwählen.
- Drücke den A-Knopf, um den Befehl an deine Einheit zu senden. Die Erklärungen der Befehle beginnen auf Seite 81.

Betrachten des gegnerischen Einheiten-Status

Wenn du eine gegnerische Kampfeinheit auswählst, wirst du den Bewegungsbereich und den Status dieser Einheit sehen. Du kannst gegnerische Einheiten weder kontrollieren noch ihnen Befehle geben.

Kampfbefehle

- **MOVEMENT (BEWEGUNG) -** Wähle den Standort deiner Einheit. Benutze das Steuerkreuz, um den Cursor zu erschiedene Stellen zu bewegen, und drücke den A-Knopf, um deine Einheit dorthin zu bewegen.
- **ATTACK (ATTACKE) -** Du wirst den Angriffsbereich für die ausgewählte Einheit sehen. Benutze das Steuerkreuz, um innerhalb dieses Bereichs den Gegner auszuwählen, den du angreifen möchtest. Drücke den A-Knopf zum Angreifen. Bevor du den A-Knopf drückst, kannst du den B-Knopf drücken, um den Befehl rückgängig zu machen. Diese Art der Attacke benötigt keine SP.
- **SPECIAL SKILLS (SPEZIALFÄHIGKEITEN) -** Du wirst die für deine Einheit verfügbaren Spezialfähigkeiten sehen. Benutze das Steuerkreuz, um eine passende Spezialfähigkeit auszuwählen, bestimme das Ziel und drücke den A-Knopf, um sie zu aktivieren.
- **ITEMS (GEGENSTÄNDE) -** Du wirst die für deine Einheit verfügbaren Gegenstände sehen. Benutze das Steuerkreuz, um einen passenden Gegenstand auszuwählen, und drücke den A-Knopf, um ihn zu aktivieren.
- **ISSEN -** Issen ist eine extrem starke Gegenattacke. Sie wird zufällig verfügbar sein, wenn deine Einheit mit Schwert, Speer oder Axt bewaffnet ist. Wenn verfügbar, wird der Issen-Befehl am Ende des Menüs erscheinen. Wähle den Issen-Befehl und drücke den A-Knopf, um ihn auszuführen.

Verluste: Abnormal Conditions (Kampfunfähigkeit)

Deine Einheit kann im Kampf verletzt werden und einer Kampfunfähigkeit zum Opfer fallen, mit den folgenden Konsequenzen:

- **PARALYSIS (PARALYSE)** – Die Einheit kann sich für 5 Runden nicht bewegen.
- **SLEEP (SCHLAF)** – Die Einheit kann sich für 2 Runden nicht bewegen.
- **SPELL (ZAUBERSPRUCH)** – Die Einheit greift nur noch zwei weitere Runden lang an.
- **CONFUSION (KONFUSION)** – Die Einheit wird für 3 Runden ziellos umherwandern und sich deiner Kontrolle entziehen.
- **DEADLY POISON (TÖDLICHES GIFT)** – 5 Runden lang wird die Angriffsstärke der Einheit um die Hälfte reduziert und sie zieht sich fortlaufend Schaden zu.

System-Menü

Während deines Zuges im Kampf kannst du START drücken, um das System-Menü zu öffnen. Hier kannst du Kampfeinstellungen anpassen, das Spiel speichern, oder das Kämpfen beenden. Nutze das Steuerkreuz, um deine Wahl zu treffen, und drücke den A-Knopf, um zu bestätigen. Um zum Kampf zurückzukehren, drücke den B-Knopf.

UNIT LIST (EINHEITENLISTE)

Betrachte Informationen über die gewählte Einheit.

- Benutze das Steuerkreuz, um eine Einheit auszuwählen und ein Statusfenster zu öffnen.
- Drücke den A-Knopf, um zu einer Ansicht des Zustandes der Ausrüstung deiner Einheit und Informationen über ihre Spezialfähigkeit umzuschalten.
- Du kannst dir in diesen Bildschirmen lediglich Informationen ansehen; du kannst Ausrüstungen nicht wechseln oder aufwerten.

SAVE / QUIT (SPEICHERN / VERLASSEN)

- Speichere deine Kampfdaten. Danach hast du die Option, das Spiel zu verlassen und zum Titelbild zurückzukehren.
- Setze ein gespeichertes Spiel fort, indem du im Titelbild LOAD GAME (SPIEL LADEN) auswählst.
- Schalte das Gerät während des Speicherns nicht aus und entferne das Spielmodul nicht, da dies die Daten des Spielstands beschädigen oder zerstören könnte.

OPTIONS (OPTIONEN)

Hier kannst du einige Kampfeinstellungen anpassen. Drücke das Steuerkreuz ⬆/⬇, um eine Option zu wählen, oder ⬅/➡, um Einstellungen zu ändern. Drücke den A-Knopf und wähle Accept (Annehmen), um deine Änderungen zu bestätigen. Wähle Cancel (Abbrechen), um das Menü zu schließen, ohne Änderungen vorzunehmen.

- Erhöhen/Verringern der Dialog-Anzeigegeschwindigkeit.
- Erhöhen/Verringern der Bewegungsgeschwindigkeit deiner Einheit.
- Schalte die Hintergrundmusik ON/OFF (EIN/AUS).

System-Menü (Fortsetzung)

OBJECTIVES (ZIELE)
Betrachte die Missionsanforderungen, um die momentane Stufe beenden zu können. Drücke den A-Knopf, um zum System-Menü zurückzukehren.

WITHDRAW (RÜCKZUG)
Ziehe dich aus dem Kampf zurück und behalte alle Erfahrung, Gegenstände und Seelen, die du verdient hast. Dies erlaubt dir, die Stufe erneut zu spielen. Markiere Yes (JA) in der Bestätigungsbox und drücke den A-Knopf, um zur Weltkarte zurückzukehren.

END PHASE (PHASE BEENDEN)
Wenn du noch kampfbereite Einheiten hast, aber nicht mit dem Kämpfen fortfahren willst, kannst du deinen Zug beenden. Wähle diese Option, wähle YES (JA) in der Bestätigungsbox und drücke den A-Knopf, um deinen Zug zu beenden und mit dem Zug des Gegners fortzufahren.

Kampfbewertung

Wenn der Kampf schließlich vorüber ist, können die folgenden Bildschirme erscheinen:

STAGE CLEAR (STUFE ABSOLVIERT)
Wenn du alle Missionsziele erfüllt hast, wird sich der STAGE CLEAR-Bildschirm öffnen. Je höher deine Punktzahl desto größer ist deine Chance, mehr Genma-Steinrezepte zu erhalten.

NEXT STAGE (NÄCHSTE STUFE)
Wenn du die Schlacht gewonnen hast, wird die Weltkarte erscheinen, damit du zur nächsten Stufe übergehen kannst.

COMBAT SCORE (KAMPFPUNKTZAHL)
Du bekommst eine Kampfpunktzahl - egal ob du gewinnst oder verlierst. Deine Punktzahl ist eine Berechnung aus dem Gesamtschaden, den du verursacht hast, und dem Gesamtschaden, der dir zugefügt wurde.

Ausrüstung und Verbesserungen

WAFFEN
VERBESSERTE WAFFEN ERHÖHEN DEINE ANGRIFFSSTÄRKE

SCHWERTER
Schwerter haben eine gute Ausgewogenheit zwischen offensiver und defensiver Energie. Während du sie benutzt, könntest du anfälliger für gegnerische Attacken werden. Der Schlüssel zum Sieg ist, deinen Gegner schnell zu besiegen.

- **Short Sword (Kurzschwert)** - Einfaches kleines Schwert
- **Nodachi** - Einfaches Samuraischwert
- **ShinUchitou** - Sehr stabiles Schwert
- **Kgatou** - Schwert mit hungrigen Zähnen, verstärkt durch das Verzehren von Seelen

SPEERE
Nutze die Länge des Speeres, um anzugreifen. Diese Waffen sind bei der Nahkampfverteidigung ineffektiv.

- **Suyari** - Einfacher Speer
- **Kamayari** - Die sichelförmige Klinge erhöht seine Angriffsstärke.
- **Oomiyari** - Jumboschwert (über 16 Zoll lang!)
- **Ryuuganohoko** - Dieser Zerstörer des Bösen wird durch das Verzehren von Seelen verstärkt.

AXTE
Äxte haben eine saftige Angriffsstärke, doch ihre Treffenwahrscheinlichkeit ist gering.

- **Chouna** - Kleine, einfache Axt für Holzarbeiten
- **Masakari** - Starke Axt, die in der Lage ist, Steine in Stücke zu schlagen
- **Ikusaono** - Große Streitaxt
- **Hgannoono** - Mächtige Streitaxt, wird durch das Verzehren von Seelen verstärkt

Ausrüstung und Verbesserungen (Fortsetzung)

BÖGEN

Bögen sind am besten für Angriffe auf Distanz geeignet.

- **Harukiyumi** – Anfängerbogen
- **Nagayumi** – Einfacher Bogen
- **Shigetouyumi** – Neuer, verbesserter starker Bogen
- **Saiunnoyume** – Sehr effektiven Bogen, wird durch das Verzehren von Seelen verstärkt

GEWEHRE

Benutze diese Waffen, um auf weiter entfernte Ziele zu schießen. Wenn Blockaden oder andere Einheiten zwischen dir und dem Ziel sind, kannst du keine Gewehrattacke ausführen.

- **Tanzutsu** – Kleines einhändiges Gewehr
- **Hinawajyu** – Einfaches Gewehr
- **Jyumonnezutsu** – Schwierig abzufeuern, aber sehr machtig
- **Kuroganejyu** – Langes, schweres Gewehr, verstärkt durch das Verzehren von Seelen

NINJAWAFFEN

Durch das Opfern von Defensivstärke bekommen Ninjas sehr gute Bewegung und Angriffsstärke. Benutze andere Einheiten zur Verteidigung und Unterstützung.

- **Kodachi** – Einfaches Ninjaschwert
- **Shinobigatana** – Ninjaschwert, stärker als das Kodachi
- **Juuji-Shuriken** – Einfaches Wurfmesser
- **Kunai** – Mächtiges Wurfmesser

DEFENSE TOOLS (VERTEIDIGUNGSHILFEN)

DIESE AUSRÜSTUNG ERHÖHT DEINE VERTEIDIGUNGSKRAFT

- **Doumaru** – Einfache Verteidigungshilfe, die in der Stadtwelt in Hülle und Fülle gefunden werden kann
- **Nimaidoumaru** – Einfache schützende Rüstung
- **Shishikocchou** – Starke Körperrüstung
- **Kimono** – Obwohl kein starker Schutz, könnte er einen anderen wichtigen Nutzen haben
- **Mikoshouzoku** – Spirituistische Tracht, die vor dem Bösen schützt
- **Gomashouzoku** – Geschützt durch Yin/Yang, verstärkt durch das Verzehren von Seelen
- **Shinobinofuku** – Hervorragend, um sich zu verbergen
- **Kusarikatabira** – Ninjarüstung aus leichtem Material
- **Anmitsushouzoku** – Sehr viel härter als sie aussieht, verstärkt durch das Verzehren von Seelen

ACCESSORIES (ZUSATZAUSRÜSTUNG)

ACCESSORIES (ZUSATZAUSRÜSTUNG) WIRD WIRKSAM, SOBALD SIE ANGELEGT WIRD

- **Blue Bracelet (Blauer Armreif)** – Gibt die höchstmöglichen HP
- **Red Bracelet (Roter Armreif)** – Gibt die höchstmöglichen SP
- **Angel Feather (Engelsfeder)** – Erhöht deine Verteidigung
- **Sougyoku Jewel (Sougyoku-Juwel)** – Stellt HP nach und nach wieder her
- **Telescope (Teleskop)** – Nützlich beim Fernkampf
- **Headband (Stirnband)** – Pariert gegnerische Attacken
- **Crystal (Kristall)** – Mindert den SP-Verbrauch um die Hälfte
- **Wood Chip (Holzsplitter)** – Bringt deine Kraft nach einem Zustand von Kampfunfähigkeit zurück (einmal verwendbar)

Ausrüstung und Verbesserungen (Fortsetzung)

HEALTH ITEMS (HEILMITTEL)

DIESE GEGENSTÄNDE SIND FÜR DEN ERHALT DEINER GESUNDHEIT UNVERZICHTBAR.

- **Herbal (Kräuter)** - Stellen einen kleinen Prozentsatz der HP wieder her.
- **Pills (Pillen)** - Mächtiger als Kräuter beim Wiederherstellen von HP.
- **Divine Life Honeydew (Göttliches Leben Honigtau)** - Wundermedizin der Ninja, die große Mengen HP wiederherstellt.
- **UnholyWater (Gottloses Wasser)** - Mystische Flüssigkeit, die kleine Mengen SP zurückbringt.
- **EvilWater (Teufelswasser)** - Doppelt so stark wie Gottloses Wasser beim Wiederherstellen von SP.
- **Medicine (Medizin)** - Befreit Charaktere aus ihrer Abnormal Condition (Kampfunfähigkeit).
- **Geki Medicine (Geki-Medizin)** - Stellt HP und SP komplett wieder her und heilt Abnormal Conditions (Kampfunfähigkeit).
- **Power Stone (Stein der Macht)** - Erhöht die maximalen HP um einen kleinen Prozentsatz.

Special Skills (Spezialfähigkeiten)

BENUTZE DIESE KAMPFBEFEHLE STATT SP FÜR SPEZIELLE ERGEBNISSE.

SPEZIALSCHWERTER

- **Divine Thunder Slash (Göttlicher Donnerstreich)** - Greife Gegner mit einem Donnerschlag an.
- **Phoenix Slash (Phoenixstreich)** - Greife Gegner mit einem Feuerstreich an.
- **Divine Wind Slash (Göttlicher Windstreich)** - Attackiere Gegner mit einem Wirbelsturm.
- **Double Slash (Doppelstreich)** - Attackiere Gegner mit zwei durchgängigen Schwertstreichen.

SPEZIALSPEERE

- **Triple Thrust (Dreifachstoß)** - Renne durch drei Einheiten auf einmal, wenn sie in einer Reihe stehen!
- **Double Thrust (Doppelstoß)** - Greife horizontal und vertikal an.
- **Two-Way Thrust (Zwei-Wege-Stoß)** - Greife vorne und hinten gleichzeitig an.

SPEZIALAXTE

- **Downhill Strike (Bergab-Schlag)** - Attackiere mit voller Kraft.
- **Crack (Bruch)** - Schlage mit unbarmherziger Macht zu.
- **Slap (Klaps)** - Zwinge deinen Gegner rückwärts.
- **Vital Zone Strike (Geführter Schlag)** - Greife die lebenswichtigen Körperregionen deines Gegners an.

Special Skills (Spezialfähigkeiten) (Fortsetzung)

SPEZIALGEWEHRE

- **Snipe (Scharfschuss)** - Ziele auf die lebenswichtigen Körperregionen deines Gegners.
- **Assassination (Attentat)** - Schieße auf weit entfernte Gegner.
- **Double Auto Shot (Doppelter Automatikschuss)** - Feuere doppelte Weltschüsse ab.
- **Triple Auto Shot (Dreifacher Automatikschuss)** - Feuere dreifache Weltschüsse ab.

SPEZIALBÖGEN

- **Divine Thunder Bow (Göttlicher Donnerbogen)** - Greife mit Elektrizität an.
- **Phoenix Bow (Phoenixbogen)** - Greife Gegner mit Feuer an.
- **Divine Wind Bow (Göttlicher Windbogen)** - Attackiere mit der Kraft eines Sturms.
- **Sleep Bow (Schlafbogen)** - Zwinge den Gegner zu schlafen.

NINJA-SPEZIALFÄHIGKEITEN

- **Holdup (Stillstand)** - Paralysiere die Beine des Gegners.
- **Shadow Ice (Schatteneis)** - Friere Gegner ein.
- **Body Search (Körpersuche)** - Zerlege Gegner.

SPEZIAL-ANGRIFFSSPRÜCHE

- **Divine Punishment (Göttliche Strafe)** - Greife Gegner in einem begrenzten Bereich an.
- **Purgatory Fire Dance (Fegefeuertanz)** - Verursache einen Feuersturm in einem begrenzten Bereich.
- **Divine Twister (Göttlicher Sturm)** - Blase Gegner in einem begrenzten Bereich um.
- **Thunder (Donner)** - Donner trifft Gegner in einem begrenzten Bereich.

SPEZIAL-HEILSPRÜCHE

- **Mini Recovery (Mini-Heilung)** - Stelle ein paar HP wieder her.
- **Max Recovery (Maxi-Heilung)** - Totale HP-Wiederherstellung.
- **Heal (Heilen)** - Heile Abnormal Conditions (Kampfunfähigkeit).
- **Mighty Man (Mächtiger Mann)** - Erhöhe die Angriffskraft etwas.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Table des matières

36 SANG DE DÉMON
38 PERSONNAGES
42 COMMANDES
44 DÉMARRAGE
46 CARTE DU MONDE
48 PRÉPARATION AU COMBAT
50 ÉCRAN STATUT DE COMBAT
52 COMBAT
54 DÉGÂTS -
CONDITIONS ANORMALES
54 MENU SYSTÈME
56 ÉVALUATION DE COMBAT
57 ÉQUIPEMENT ET MISES À NIVEAU
59 OUTILS DE DÉFENSE
60 ARTICLES DE SANTÉ
61 COMPÉTENCES SPÉCIALES

Sang de démons

L'attaque de Nobunaga Oda, roi Genma, contre Ieyasu commence ! Onimaru reçoit la terrible nouvelle alors qu'il était en pleine formation samouraï. Abasourdi et en proie à une violente colère, il abandonne tout et rentre immédiatement chez lui, à Iga.
Onimaru retrouve enfin sa sœur Oboro et Santayu Momochi, le vieux gardien de la famille qui les a élevés. Santayu entame une histoire. Il y a longtemps, dit-il aux deux jeunes gens, les démons Genma régnaient en maîtres. Mais lors d'une terrible bataille, ils furent anéantis par Nobunaga, le même seigneur de la guerre qui attaque leur patrie en ce moment.

"Et" conclut Santayu, "le sang des démons de Genma vit dans un combattant, toi, Genma Onimaru !"
Santayu révèle alors une arme secrète, laissée par les démons Genma il y a longtemps : l'Epée de démon capable de dévorer l'âme de Nobunaga. Silencieusement, il la remet au jeune samouraï.

Onimaru baisse la tête. Sa destinée est claire. Il doit devenir Genma Onimusha et il doit combattre Nobunaga, jusqu'à la mort.

Personnages

ONIMARU – Ce jeune samouraï, prince du clan des démons Genma, détient le pouvoir secret capable de combattre Genma Nobunaga.

OBORO – La sœur d'Onimaru. Le sang de la famille des démons Genma coule également dans ses veines. Elle apprend un pouvoir secret afin de vaincre l'ennemi.

SANTAYU MOMOCHI – Chef d'Iga, Santayu a élevé les orphelins Onimaru et Oboro depuis leur plus jeune âge.

AGEHA – Ce personnage mystique suit Onimaru partout. Son identité et son objectif sont un mystère.

SAIGA MAGOICHI – Expert dans le maniement des armes et bien respecté des Kishyuu Saiga.

FUMA KOTARO – Chef de l'armée ninja de Kitajyou. Un superbe ninja !

EKEI – Bien qu'aimant l'alcool et les soirées, il n'en est pas moins expert dans le maniement des armes.

Personnages (suite)

NOBUNAGA ODA – Roi Genma et seigneur de la guerre jusque-là invaincu, il a juré de conquérir la Terre.

HASHIBA HIDEYOSHI – Bras droit de Nobunaga ce n'est pas un Genma. Fidèle fanatique du roi.

MITSUHIDE AKECHI – Autre bras droit de Nobunaga, c'est lui qui a décidé de venir. C'est ce qu'on dit.

KEEECK – D'apparence chétive, mais il peut se défendre et a plus d'un tour dans son sac.

GUNOSSOSU – Sa remarquable attaque avec la langue est aussi bizarre que sa tête en forme de parapluie !

JAHNOON – Bien que presque humain, il a deux puissantes épées à la place des mains.

BISTU-BISTORA – Ses attaques à quatre mains sont puissantes et redoutables.

KINMEZUNA – Il a un pouvoir de récupération de points de vie (HP) assez spécial.

MEDOZAIM – Les mains de ce Genma ont de longues tentacules qui s'étendent et rétrécissent. Ils les utilisent comme des fouets cinglants.

Commandes

COMMANDES DE MENU

MANETTE + - Met en surbrillance les option du menu.
SELECT - Voir informations détaillées concernant l'option sélectionnée.
START ou Bouton A - Confirmer.
BOUTON B - Annuler.

COMMANDES DE COMBAT

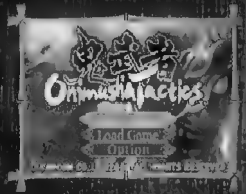
MANETTE + - Déplacer les personnages.
BOUTON L - Revoir la dernière conversation.
BOUTON A - Envoyer des messages.
SELECT - Voir informations détaillées concernant le personnage sélectionné (ami ou ennemi).
Ouvrir l'écran Organisation des articles.
START - Ouvrir le menu système.
BOUTON B - Quitter la partie.

COMMANDES D'EXPLORATION

BOUTON L - Passer en revue les personnages (sens inverse des aiguilles d'une montre).
BOUTON R - Passer en revue les personnages (sens des aiguilles d'une montre).
SELECT - Voir informations détaillées concernant les articles sélectionnés ou les compétences spéciales.
BOUTON A - Sélectionner des articles.
BOUTON B - Quitter la partie.

Démarrage

Le film commence dès que vous allumez le système. Lorsque vous êtes prêt à jouer, appuyez sur START. Vous passez alors à l'écran titre et au menu principal des modes de jeu. Choisissez à l'aide de la manette +. Ensuite, appuyez sur START ou sur le bouton A ou B.



MENU PRINCIPAL MODES DE JEU

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE) - Commencer l'histoire à partir du début.
LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE) - Reprendre une partie sauvegardée.
(Voir les informations sur la sauvegarde des données de jeu à la page 50).
OPTIONS - Configurez les options suivantes comme vous le désirez. Appuyez sur la manette + ⬆/⬇ pour sélectionner des articles. Appuyez sur la manette + ⬅/➡ pour changer les paramètres. Appuyez sur le bouton A pour confirmer et sauvegarder ou sur le bouton B pour quitter le menu sans effectuer de modifications.
MESSAGE DISPLAY SPEED (VITESSE D'AFICHAGE DES MESSAGES) - Ajuster la vitesse d'affichage de la conversion automatique.
UNIT MOVEMENT SPEED (VITESSE D'AFICHAGE DES UNITÉS) - Ajuster la vitesse d'affichage des unités durant le combat.
BGM PERFORMANCE (MUSIQUE DE FOND) - Activer / désactiver la musique (ON / OFF).

PROGRESSION DU JEU

Ce jeu raconte une histoire. A chaque étape, vous apprenez à mieux connaître les personnages et les événements. Vos actions détermineront votre capacité à résoudre le mystère, à vaincre Genma Nobunaga et à éradiquer le mal.

MISSIONS

Chaque étape comprend une mission. Vous devez atteindre les objectifs qui vous ont été fixés dans une mission pour passer à la suivante.

VOTRE ARMÉE

Au cours des premières étapes, vous rencontrez plusieurs personnages. Vous pouvez choisir ceux que vous voulez inclure dans votre armée. Vous pouvez réunir un maximum de huit guerriers possédant chacun des talents et des spécialités de combat différents. Le choix des personnages et la manière dont vous les utilisez au combat détermineront la destinée de Onimaru et Oboro.

EQUIPEMENT

A chaque étape, vous ramassez divers articles d'équipement. Ils peuvent améliorer vos pouvoirs. Apprenez à les connaître. Utilisés à bon escient, ils vous aideront à surmonter n'importe quel obstacle.

PIERRES GENMA

A chaque étape, vous trouverez des matériaux qui vous aideront à créer des pierres Genma. Elles vous permettront d'obtenir de nouvelles armes et armures et d'améliorer vos aptitudes au combat.

Carte du monde

La carte du monde est affichée au début de chaque étape. Servez-vous de la manette + pour mettre en surbrillance l'une des options suivantes et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.

START (DÉMARRER) - Pour aller à la carte de combat. Durant le jeu, vous trouverez peut-être une carte secrète !

SAVE (SAUVEGARDER) - Sauvegarde la partie en cours. Utilisez la manette + pour sélectionner un bloc libre et appuyez sur le bouton A pour confirmer et sauvegarder la partie. Vous pouvez sauvegarder votre partie à la place d'une partie déjà enregistrée. Cette opération écrasera les anciennes données et est irréversible.

LOAD (CHARGER) - Reprend une partie sauvegardée. Utilisez la manette + pour choisir un bloc de données sauvegardées et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Vous reprenez la partie à l'endroit où vous l'aviez sauvegardée.

AVANT D'ALLER AU COMBAT

Vous allez combattre la terrible armée de Oda Nobunaga. Vous en sortirez vainqueur ou vaincu.

- Utilisez vos armes et vos pouvoirs pour essayer de mener un combat qui en intelligent.
- Lancez les divers personnages de votre groupe dans le combat et tirez parti de leurs forces et de leurs talents.
- Apprenez de vos erreurs. Observez le combat des guerriers, les vôtres aussi bien que ceux de l'ennemi, puis essayez de faire mieux la prochaine fois.

En cas d'échec, utilisez les sorts pour guérir les blessures de vos guerriers et retrouver vos forces.

Préparation au combat

La carte du combat est l'environnement de jeu principal. C'est ici que progresse à travers le combat et la conversation.

PROGRESSION DE L'HISTOIRE

L'histoire se déroule à travers un dialogue avec d'autres personnages, avant et après le combat. Pour reprendre la dernière conversation, appuyez sur le bouton L.

PRÊT AU COMBAT

A l'aide de la manette +, mettez en surbrillance la fenêtre d'un personnage et modifiez-le. Appuyez sur le bouton A et choisissez SELECT dans la fenêtre pour mettre ce personnage en état de préparation avancé pour le combat. Choisissez Cancel (Annuler) dans la fenêtre si vous ne voulez pas lancer ce personnage dans la bataille. Certains personnages, dont Onimaru, ne peuvent pas choisir Cancel (Annuler) dans la fenêtre.

PRÉPAREZ VOS ARMES ET VOTRE EQUIPEMENT

Chaque personnage a un arsenal d'armes (que vous pouvez améliorer à mesure que vous obtenez d'autres armes).

Les armes disponibles pour la bataille dépendent du personnage sélectionné.

- Pour changer d'arme, mettez en surbrillance la fenêtre d'équipement et appuyez sur le bouton A. Choisissez une arme dans la liste et appuyez sur le bouton A.
- Choisissez une armure et des accessoires de la même manière.
- Supprimez une arme ou un article à l'aide de l'option Delete (Supprimer) (si elle est disponible).

AMÉLIORATION DES ARMES ET DE L'ÉQUIPEMENT

Echangez l'âme d'un ennemi tué contre des armes et armures. Ensuite :

- Si un article peut être amélioré, vous voyez une option Enhance (Améliorer) lorsque vous le choisissez.
- Mettez en surbrillance Enhance (Améliorer) et appuyez sur le bouton A pour améliorer votre article.

CRÉATION DE PIERRES GENMA

- Lorsque vous venez à bout d'ennemis, vous gagnez des matières premières et des formules. Utilisez-les pour créer des pierres Genma.
- Appuyez sur SELECT pour ouvrir l'écran d'organisation d'articles.
- A l'aide de la manette +, choisissez une formule et des matières premières. Vos choix déterminent le type de pierre qui sera créé et ses pouvoirs.
- Appuyez sur le bouton A pour confirmer et compléter la création de la pierre Genma.

INVENTORY (INVENTAIRE)

Vous aurez parfois à confirmer les articles qui ne sont pas équipés. Pour cela :

- Une fois un personnage choisi, sélectionnez Inventory (Inventaire).
- Les articles sont divisés en Armes, Armure, Accessoires et Articles jetables. Appuyez ◄/► pour choisir une catégorie puis sur ▲/▼ pour choisir un article.
- Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

DIRECTION VERS LE COMBAT

Lorsque vous êtes prêt pour le combat :

- Dans la carte de combat, appuyez sur START pour ouvrir un menu.
- Utilisez la manette + pour mettre en surbrillance une option et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Ecran Statut de combat

L'écran Statut de combat comporte les informations suivantes (concernant le personnage sélectionné). Utilisez les boutons L et R pour passer d'un personnage à l'autre.

FACE (VISAGE) - Portrait du personnage choisi.
NAME (NOM) - Identifie le personnage choisi.
CLASS (CLASSE) - Le grade que vous avez atteint, ce qui détermine les armes et l'armure que vous pouvez équiper. Plus votre grade est élevé, plus l'équipement que vous utilisez est puissant.
LV (LEVEL, NIVEAU) - L'état de votre énergie.
HP (HIT POINTS) - Votre vitalité. Lorsqu'elle atteint zéro, vous ne pouvez plus vous battre.
SP (SKILL POINTS) - L'énergie qu'il vous reste, provenant de l'utilisation des Compétences spéciales. Lorsqu'elle atteint zéro, le personnage ne peut plus utiliser les Compétences spéciales.
EXP (EXPÉRIENCE) - Vous acquérez de l'expérience lorsque vous détruisez des ennemis. Pour augmenter votre niveau d'expérience, vous devez gagner un certain nombre de points.
MOV (MOUVEMENT) - Le niveau de mouvement du personnage.
ATK (ATTAQUE) - La force de vos attaques. Lorsque ce niveau augmente, l'équipement du personnage devient plus puissant.
DEF (DÉFENSE) - La solidité de votre défense. Lorsqu'elle augmente, la puissance de l'équipement du personnage augmente également.
INT (INTELLIGENCE) - Niveau d'intelligence du personnage.
SPD (SPEED, VITESSE) - Lorsqu'elle augmente, elle permet au personnage d'éviter les attaques plus souvent.

Combat

ECRAN DE COMBAT

Au cours du combat, votre armée et celle de l'ennemi se partagent à tour de rôle. Une série de deux attaques, une à chaque camp, constitue un round de combat.

- **COMMAND WINDOW (FENÊTRE DES ORDRES)** - Utilisez-la pour donner vos ordres.
- **CURSOR (CURSEUR)** - Vous permet de sélectionner votre unité de combat (le personnage qui doit se battre).
- **UNIT (UNITÉ)** - Un combattant. Une unité peut être représentée par vous ou par un soldat ennemi.
- **HEIGHT (HAUTEUR)** - Hauteur du sol à l'emplacement du curseur.
- **UNIT STATUS (STATUT D'UNITÉ)** - Données sur une unité sélectionnée.

COMMANDEMENT DE VOTRE UNITÉ

Lorsque vous sélectionnez votre unité de combat, vous voyez s'afficher l'option Unit Status (Statut d'unité) à l'écran Combat.

- Appuyez sur le bouton A pour ouvrir la liste des ordres.
- Appuyez sur la manette + ↑ / ↓ pour mettre en surbrillance un ordre.
- Appuyez sur le bouton A pour envoyer cet ordre à votre unité. L'explication des ordres se trouve à la page 57.

CONSULTATION DU STATUT DE L'UNITÉ ENNEMIE

Lorsque vous sélectionnez une unité de combat ennemie, vous voyez sa zone de mouvement et son statut. Vous ne pouvez pas contrôler les unités ennemies ou leur envoyer des ordres.

ORDRES DE COMBAT

- **MOVEMENT (MOUVEMENT)** - Sélectionnez l'emplacement de votre unité. Utilisez la manette + pour placer votre curseur sur un endroit et appuyez sur le bouton A pour y placer votre unité.
- **ATTACK (ATTAQUE)** - Vous verrez la zone d'attaque de votre unité. Utilisez la manette + pour sélectionner l'ennemi que vous voulez prendre pour cible dans cette zone et appuyez sur le bouton A pour attaquer. Avant d'appuyer sur ce bouton, vous pouvez appuyer sur le bouton B pour annuler cette commande. Ce type d'attaque n'utilise pas de points SP.
- **SPECIAL SKILLS (COMPÉTENCE SPÉCIALES)** - Vous verrez les compétences spéciales qui sont disponibles à votre unité. Utilisez la manette + pour choisir une compétence, sélectionnez la cible et appuyez sur le bouton A pour mettre en œuvre la compétence.
- **ITEMS (ARTICLES)** - Les articles à la disposition de votre unité sont affichés. Utilisez la manette + pour sélectionner un article et appuyez sur le bouton A pour vous en servir.
- **ISSEN** - Issen est une contre-attaque très puissante. Elle est disponible de manière aléatoire lorsque votre unité est équipée d'une épée, d'une lance ou d'une hache. Lorsqu'il est disponible, cet ordre est affiché au bas du menu. Sélectionnez-le et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Dégâts : Conditions anormales

Au cours d'un combat, votre unité risque d'être blessée, mais être sous le coup d'une condition anormale entraîne les conséquences suivantes :

- **PARALYSIS (PARALYSIE)** - L'unité ne peut pas bouger pendant cinq rounds.
- **SLEEP (SOMMEIL)** - L'unité ne peut pas bouger pendant deux rounds.
- **SPELL (SORT)** - L'unité attaque pendant deux autres rounds seulement.
- **CONFUSION** - L'unité se déplace n'importe comment et est hors de contrôle pendant cinq rounds.
- **DEADLY POISON (POISON MORTEL)** - Pendant cinq rounds, la puissance d'attaque de l'unité est réduite de moitié et cette unité subit constamment des dégâts.

Menu Système

Durant votre tour de combat, vous pouvez appuyer sur START pour ouvrir le menu Système. Vous pouvez ainsi modifier les paramètres de combat, sauvegarder votre partie ou mettre fin à la bataille. Utilisez la manette + pour faire votre choix et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Pour retourner au combat, appuyez sur le bouton B.

LISTE DES UNITÉS

Consultez les informations sur une unité sélectionnée.

- Utilisez la manette + pour sélectionner une unité et ouvrir une fenêtre de statut.
- Appuyez sur le bouton A pour voir l'état de l'équipement de votre unité et consulter les informations sur les compétences spéciales.
- Ces écrans vous permettent uniquement de consulter les informations. Vous ne pouvez pas y changer ou améliorer l'équipement.

SAVE / QUIT (SAUVEGARDER / QUITTER)

- Sauvegardez vos données de combat. Vous pourrez alors choisir de quitter la partie et de retourner à l'écran titre.
- Reprenez une partie sauvegardée en sélectionnant LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE) dans l'écran titre.
- N'éteignez pas le système et ne retirez pas la cartouche pendant que vous sauvegardez une partie. Vous risquez de la perdre ou d'en corrompre les données.

OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier certains paramètres de combat. Pour ce faire, appuyez sur la manette + ⬆/⬇ pour sélectionner une option et ⬅/➡ pour changer le paramètre. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton A et choisissez Accept pour valider les changements. Choisissez Cancel (Annuler) pour quitter le menu sans effectuer de modifications.

- Augmentez / diminuez la vitesse d'affichage du dialogue.
- Augmentez / diminuez la vitesse de mouvement de votre unité.
- Activer / désactivez la musique de fond (ON / OFF).

Menu Système (suite)

OBJECTIFS
Consultez les conditions requises pour compléter l'étape actuelle de la mission. Appuyez sur le bouton A pour retourner au menu Système.

WITHDRAW (RETRAIT)
Retirez-vous du combat tout en conservant l'expérience, les articles et les âmes que vous avez gagnés. Vous pouvez ainsi reprendre l'étape. Mettez en surbrillance OUI dans la case de confirmation et appuyez sur le bouton A pour retourner à la carte du monde.

END PHASE (FIN DE PHASE)
S'il vous reste des unités prêtes au combat mais que vous ne voulez pas continuer la bataille, vous pouvez abandonner votre tour. Choisissez cette option, mettez en surbrillance OUI dans la case de confirmation et appuyez sur le bouton A pour mettre fin à votre tour et passer au tour de l'ennemi.

Évaluation de combat

A la fin du combat, vous verrez les écrans suivants :

STAGE CLEAR (ÉTAPE TERMINÉE)
Après avoir accompli toutes les tâches d'une mission, vous verrez s'ouvrir l'écran Étape terminée. Plus votre score est élevé, plus vous recevez de formules de pierres Genma.

NEXT STAGE (ÉTAPE SUIVANTE)
Après avoir gagné une bataille, vous verrez s'afficher la carte du monde. Vous pourrez alors passer à l'étape suivante.

COMBAT SCORE (SCORE DE COMBAT)
Vous obtenez un score, quelle qu'ait été l'issue du combat. Votre score est calculé en fonction des dégâts que vous avez infligés et de ceux que vous avez subis.

Équipement et mises à niveaux

ARMES
LES ARMES AMÉLIORÉES AUGMENTENT LA PUISSANCE DE VOS ATTAQUES.

ÉPÉES
Les attaques à l'épée nécessitent un équilibre délicat entre l'énergie offensive et l'énergie défensive. Lorsque vous utilisez une épée, vous risquez d'être vulnérable aux attaques ennemies. Le secret de la victoire réside dans la capacité à éliminer l'ennemi rapidement.

- **Short Sword (Épée courte)** - Épée normale.
- **Nodachi** - Épée de samouraï normale.
- **ShinUchifou** - Épée très solide.
- **Kgatou** - Épée aux dents voraces, alimentée par la consommation d'âmes !

LANCES
Profitez de la longueur de la lance pour attaquer. Cette arme n'est pas efficace dans les attaques de près.

- **Suyari** - Lance normale.
- **Kamayari** - Sa lame en forme de faucille en fait une arme puissante.
- **Oomiyari** - Grande épée (environ 56 cm de long !)
- **Ryuugishohoko** - Cette bête noire du mal est alimentée par la consommation d'âmes.

HACHES
Les haches ont une grande puissance d'attaque mais ne sont pas très précises.

- **Chouna** - Petite hache servant à couper et à dégager un chemin.
- **Masakari** - Hache puissante, capable de briser des pierres en mille morceaux.
- **Ikusaono** - Grande hache de combat.
- **Hgannoono** - Énorme hache d'attaque alimentée par la consommation d'âmes.

Équipement et mises à niveaux (suite)

ARCS

Les arcs sont surtout utilisés dans les attaques à longue portée.

- **Harukiyumi** - Arc du débutant.
- **Nagayumi** - Arc normal.
- **Shigetouyumi** - Arc puissant et amélioré.
- **Saiunnoyume** - Arc très efficace, alimenté par la consommation d'âmes.

ARMES À FEU

Utilisez ces armes pour tirer sur des cibles à longue portée. Si des barricades ou d'autres unités sont placées entre la cible et vous, vous ne pourrez pas tirer.

- **Tanzutsu** - Petite arme à tenir d'une seule main.
- **Hinawajyu** - Arme à feu normale.
- **Jyumonmezutsu** - Arme difficile à utiliser mais très puissante.
- **Kuroganejyu** - Fusil long et lourd, alimenté par la consommation d'âmes.

ARMES NINJA

En sacrifiant leur capacité à se défendre, les ninjas peuvent se déplacer rapidement et lancer des attaques puissantes. Utilisez d'autres unités pour la défense et pour les opérations de soutien.

- **Kodachi** - Épée ninja de base.
- **Shinobigatana** - Épée ninja, plus puissante que le Kodachi.
- **Juuji-Shuriken** - Couteau de base, à lancer.
- **Kunai** - Puissant couteau à lancer.

Équipement et mises à niveaux (suite)

OUTILS DE DÉFENSE

CET ÉQUIPEMENT RENFORCE VOS CAPACITÉS DÉFENSIVES.

- **Doumaru** - Simple outil de défense que l'on trouve partout dans le jeu.
- **Nimaidoumaru** - Armure de protection de base.
- **Shishikocchou** - Forte armure corporelle.
- **Kamono** - Bien qu'il n'offre pas de grande protection, il risque d'être utile.
- **Mikoshouzoku** - Costume surnaturel servant à repousser les esprits maléfiques.
- **Gomashouzoku** - Protégé par le yin/yang, alimenté par la consommation d'âmes.
- **Shinobinofuku** - Excellent pour la dissimulation.
- **Kusarikatabira** - Armure ninja faite d'un matériel léger.
- **Anmitsushouzoku** - Plus puissante qu'elle n'en a l'air, cette armure est alimentée par la consommation d'âmes.

ACCESSOIRES

LES ACCESSOIRES DEVIENNENT UTILES DÈS QU'ILS SONT ÉQUIPÉS.

- **Blue Bracelet (Bracelet bleu)** - Gagne le maximum de points HP.
- **Red Bracelet (Bracelet rouge)** - Gagne le maximum de points SP.
- **Angel Feather (Plume d'ange)** - Améliore votre défense.
- **Sougyoku Jewel (Bijou Sougyoku)** - Rétablit progressivement les points HP.
- **Téléscope** - Utile dans les attaques à longue portée.
- **Headband (Bandeau)** - Repousse les attaques ennemies.
- **Crystal (Cristal)** - Diminue la consommation de SP de moitié.
- **Wood Chip (Copeau de bois)** - Rétablit vos forces après un état d'incapacité au combat. Ne s'utilise qu'une seule fois).

Équipement et mises à niveaux (suite)

ARTICLES DE SANTÉ

CES ARTICLES SONT ESSENTIELS À VOTRE BIEN-ÊTRE.

- **Herbal (Plantes) -** Rétablissent une petite quantité de points HP.
- **Pills (Pilules) -** Rétablissent plus de points HP que les plantes.
- **Divine Life Honeydew (Miellée de la vie divine) –** Remède ninja miracle qui rétablit une grande quantité de points HP.
- **UnholyWater (Eau non bénite) -** Liquide mystique qui rétablit une petite quantité de points HP.
- **EvilWater (Eau maudite) -** Rétablit deux fois plus de points HP que l'eau non bénite.
- **Medicine (Médicament) -** Guérit les personnages de leurs conditions anormales.
- **Geki Medicine (Medicament Geki) -** Rétablit tous les points HP et SP et guérit les conditions anormales.
- **Power Stone (Pierre puissante) -** Augmente les HP maximaux de quelques points.

Compétences spéciales

POUR OBTENIR DES RÉSULTATS SPÉCIAUX, UTILISEZ CES COMMANDES AU LIEU DES SP.

ÉPÉES SPÉCIALES

- **Divine Thunder Slash (Taillade de tonnerre divine) -** Lance un tonnerre sur l'ennemi.
- **Phoenix Slash (Taillade Phénix) -** Lance une attaque de feu sur l'ennemi.
- **Divine Wind Slash (Taillade de vent divin) -** Lance un cyclone sur l'ennemi.
- **Double Slash (Double taillade) -** Attaque avec deux tailladés, l'une après l'autre.

LANCES SPÉCIALES

- **Triple Thrust (Triple botte) -** Lorsque les entités sont alignées, permet de transpercer trois d'entre elles à la fois !
- **Double Thrust (Double botte) -** Attaque horizontale et verticale.
- **Two-Way Thrust (Botte à deux sens) -** Attaque frontale et arrière simultanée.

HACHES SPÉCIALES

- **Downhill Strike (Attaque vers le bas) -** Attaque en puissance.
- **Crack (Craquement) -** Attaque puissante soutenue.
- **Slap (Gifle) -** Force l'ennemi à reculer.
- **Vital Zone Strike (Attaque de zone vitale) -** Attaque la zone vitale de l'ennemi.

Compétences spéciales (suite)

Armes à feu spéciales

- **Snipe** - Cible la zone vitale de l'ennemi.
- **Assassination (Assassinat)** - Tir de loin contre l'ennemi.
- **Double Auto Shot (Tir automatique double)** - Deux coups à longue portée.
- **Triple Auto Shot (Tir automatique triple)** - Trois coups à longue portée.

Arcs spéciaux

- **Divine Thunder Bow (Arc de tonnerre divin)** - Attaque électrique.
- **Phoenix Bow (Arc Phénix)** - Attaque avec le feu.
- **Divine Wind Bow (Arc de vent divin)** - Attaque avec la force d'un ouragan.
- **Sleep Bow (Arc somnifère)** - Endort l'ennemi.

Compétences ninja spéciales

- **Holdup** - Paralyse les jambes de l'ennemi.
- **Shadow Ice (Glace d'ombre)** - Gèle l'ennemi.
- **Body Search (Fouille corporelle)** - Démembre l'ennemi.

Sorts d'attaque spéciaux

- **Divine Punishment (Châtiment divin)** - Attaque à portée limitée.
- **Purgatory Fire Dance (Danse de feu purgatoire)** - Lance un déluge à feu de portée limitée sur l'ennemi.
- **Divine Twister (Tornade divin)** - Anéantit l'ennemi à une portée limitée.
- **Thunder (Tonnerre)** - Coup de tonnerre contre un ennemi se trouvant à une portée limitée.

Sorts de rétablissement spéciaux

- **Mini Recovery (Mini rétablissement)** - Rétablit quelques HP.
- **Max Recovery (Max rétablissement)** - Rétablissement total de HP.
- **Heal (Guérison)** - Guérit des conditions anormales.
- **Mighty Man** - Augmente légèrement la puissance d'une attaque.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas des piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas des piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus à des Mouvements répétés

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

Índice

68 SANGRE DE DEMONIO
70 PERSONAJES
74 CONTROLES
76 INICIO
78 MAPAMUNDI
80 PREPARACIÓN AL COMBATE
82 PANTALLA COMBAT STATUS (ESTADO DEL COMBATE)
84 COMBATE
86 BAJAS
CONDICIONES ANOMALAS
86 MENÚ SYSTEM (SISTEMA)
88 EVALUACIÓN DEL COMBATE
89 EQUIPO Y MEJORAS
91 HERRAMIENTAS DE DEFENSA
92 OBJETOS CURATIVOS
93 HABILIDADES ESPECIALES

Sangre de demonio

¡El ataque del rey genma Nobunaga Oda sobre Iga ha comenzado! Sorprendido durante su formación como samurai, Onimaru recibe las terribles noticias. Aturdido y furioso, lo deja todo y sale corriendo hacia su hogar: Iga.

Finalmente Onimaru se reúne con su hermana Oboro y el viejo guardián de la familia, Santayu Momochi, el hombre que los ha criado. Santayu empieza a contar un cuento. Hace mucho tiempo, les dice a los jóvenes, los demonios genma dominaban el mundo. Pero en una terrible batalla fueron destruidos por Nobunaga, el mismo señor de la guerra que ahora atacaba su tierra natal.

"Y" Santayu termina su historia, "la sangre de los demonios genma vive en un guerrero: ¡tú, Genma Onimaru!"

Santayu revela entonces un arma secreta que dejaron los demonios genma hace siglos: la Espada del demonio que puede consumir el alma de Nobunaga. En silencio entrega el arma al joven samurai.

Onimaru inclina la cabeza. Su destino está claro. Debe convertirse en Genma Onimusha. Y debe luchar contra Nobunaga, ¡hasta la muerte!

Personajes

ONIMARU – Este samurai de cierres es en realidad un joven príncipe del clan de los Demonios genma y empuña la poderosa espada secreta que puede derrotar al genma Nobunaga.

OBORO – La hermana de Onimaru también tiene sangre de los Demonios genma y aprende un poder secreto para combatir al enemigo.

SANTAYU MOMOCHI – Líder de Iga, Santayu crió a Onimaru y Oboro, huérfanos desde su infancia.

AGEHA – Esta figura de otro mundo aparece de forma extraña allá donde vaya Onimaru. Su identidad y propósito son un verdadero misterio.

SAIGA MAGOICHI – Este hábil pistolero es un respetado líder del pueblo Hishyue Saiga.

FUMA KOTARO – El jefe del ejército ninja Kitajyou es un destacado ninja.

EKEI – Aunque es un juerguista y un amante de las fiestas, Ekei es además un experto pistolero.

Personajes, continuación

NOBUNAGA ODA – El rey de Genma y un señor de la guerra invencible que se ha propuesto conquistar la tierra.

HASHIBA HIDEYOSHI – La mano derecha de Nobunaga no es un genma. Su vínculo es una lealtad fanática al rey.

MITSUHIDE AKECHI – Otro de los hombres de confianza de Nobunaga. Mitsuhide está aquí por deseo propio. ¿O no?

KEFECK – Parece frágil, pero no te dejes engañar. Kefeck puede defenderse con numerosos trucos sorprendentes.

GUNOSSOSU – Su exclusivo ataque con lengua es tan extraño como su enorme e inestable cabeza de paraguas.

JAHINOON – Aunque es casi humano, Jahinoon cuenta con dos potentes espadas en lugar de manos.

BISTU-BISTORA – Con sus cuatro manos realiza ataques de una fuerza enorme.

KINMEZUNA – Tiene un poder especial para recuperar puntos de salud (PH).

MEDOZAIM – Estas manos genma tienen largos tentáculos que se estiran y se encogen. Los utiliza como poderosos látigos.

Controles

CONTROLES DEL MENÚ

PANEL DE CONTROL - Resaltar opciones del menú.
SELECT - Ver información detallada sobre la opción seleccionada.
START o **BOTÓN A** - Confirmar.
BOTÓN B - Cancelar.

CONTROLES DE COMBATE

PANEL DE CONTROL - Mover personajes.
BOTÓN L - Volver a ver la última conversación.
BOTÓN A - Enviar mensajes.
SELECT - Ver información detallada acerca del personaje seleccionado (amigo o enemigo).
- Abrir la pantalla Item Organization (Organización de objetos).
START - Abrir el menú System (Sistema).
BOTÓN B - Abandonar partida.

CONTROLES DE EXPLORACIÓN

BOTÓN L - Avanzar por los personajes (hacia la izquierda).
BOTÓN R - Avanzar por los personajes (hacia la derecha).
SELECT - Ver información detallada acerca de los objetos o habilidades especiales seleccionados.
BOTÓN A - Seleccionar objeto.
BOTÓN B - Abandonar partida.

Inicio

Al encender el sistema, se reproduce un vídeo. Cuando esté preparado, pulsa START. Verás entonces la pantalla del título y el menú Main (Principal) con los modos de juego. Utiliza el Panel de Control para seleccionar uno. Después pulsa START o el botón A o B.

MODOS DE JUEGO DEL MENU MAIN (PRINCIPAL)

NEW GAME (NUEVA PARTIDA) - Jugar desde el principio de la historia.
LOAD GAME (CARGAR PARTIDA) - Reanudar una partida que ya has jugado y guardado. (Consulta la página 50 para obtener información acerca de cómo guardar los datos de la partida.)
OPTIONS (OPCIONES) - Configura las siguientes opciones de juego a tu gusto. Pulsa el Panel de Control ↑/↓ para seleccionar los objetos y pulsa ←/→ para cambiar la configuración. Pulsa el botón A para confirmar y guardar los cambios o el botón B para salir del menú sin guardar los cambios.
MESSAGE DISPLAY SPEED (VELOCIDAD DE MENSAJES) - Ajusta la velocidad a la que se muestran las conversaciones automática.
UNIT MOVEMENT SPEED (VELOCIDAD DE MOVIMIENTO DE LA UNIDAD) - Ajusta la velocidad de tus unidades durante el combate.
BGM PERFORMANCE (MÚSICA DE FONDO) - Activa y desactiva la música de fondo.

PROGRESO DE LA PARTIDA

Este juego tiene una historia. A medida que avances por los distintos escenarios, aprenderás más cosas de los personajes y los acontecimientos. ¡Tus acciones determinarán si consigues desentrañar la historia y derrotar al Genma Nobunaga y acabar con el mal!

MISIONES

Cada escenario tiene una misión. Debes completar las tareas que se te indican para completar la misión y avanzar.

TU EJERCITO

En los primeros escenarios te encontrarás con muchos personajes. Puedes decidir si deseas incluirlos en tu ejército. Puedes reunir a un total de ocho guerreros, cada uno con distintas habilidades y especialidades en batalla. Tu selección de aliados y la forma en que los utilices en batalla determinarán el destino de Onimaru y Oboro.

EQUIPO

En los escenarios puedes reunir muchas piezas de equipo distintas. Estas pueden aumentar tus poderes. Aprende a utilizarlas y trata de recordar lo que tienes y cómo pueden ayudarte en las situaciones y peligros a los que te enfrentes.

PIEDRAS PRECIOSAS

En cada escenario encontrarás materia prima para crear piedras preciosas. Estas son un componente esencial para obtener nuevas armaduras y armas y mejorar tus habilidades en batalla.

Mapamundi

Al entrar en cada nuevo escenario aparece el mapamundi. Utiliza el Panel de Control para resaltar una de las siguientes opciones y pulsa el botón A para confirmar tu selección.

START (INICIO) – Ir al mapa de combate. A medida que progresa la historia podrás acceder al mapa secreto!

SAVE (GUARDAR) – Guardar la partida actual. Utiliza el Panel de Control para seleccionar un bloque abierto y pulsa el botón A para confirmarlo y guardar la partida actual. Puedes sobrescribir datos antiguos eligiendo un bloque con una partida ya guardada. Una vez sobrescritos no se pueden recuperar los datos.

LOAD (CARGAR) – Reanudar una partida previamente guardada. Utiliza el Panel de Control para seleccionar un bloque de datos guardados y pulsa el botón A para confirmar. La partida se reanuda desde el punto donde se guardó.

ANTES DE ENTRAR EN BATALLA...

Vas a enfrentarte a las temibles fuerzas del Señor Nobunga. Puede que salgas victorioso o que fracases.

- Utiliza tus armas y poderes con la mayor fuerza e inteligencia posible.
- Lleva a varios miembros de tu grupo a la batalla y aprovecha sus habilidades y puntos fuertes.
- Aprende de tus errores. Observa cómo luchan los guerreros de ambos bandos y lo que les sucede. La próxima vez, intenta mejorar.

Si fracasas, utiliza rápidamente los hechizos curativos para curar a los guerreros heridos y recuperar tu fuerza.

Preparación al combate

El Mapa de combate es el principal entorno del juego. Aquí la historia avanza mediante combates y conversaciones.

PROGRESO DE LA HISTORIA

La historia se va desvelando mediante el diálogo con otros personajes, tanto antes como después del combate. Para volver a ver la última conversación, pulsa el botón L.

EN ESPERA PARA EL COMBATE

Con el Panel de Control, resalta la ventana Personaje y cambia el personaje que aparece. Pulsa el botón A y elige Select (seleccionar) en la ventana para poner al personaje en espera para la batalla. Elige Cancel (cancelar) en la ventana si no deseas que el personaje participe en la batalla. Con algunos personajes, incluido Onimaru, no se puede seleccionar la opción Cancel.

PREPARACIÓN DE LAS ARMAS Y EQUIPO

Cada personaje cuenta con un arsenal de armas (que puedes ampliar al adquirir nuevo equipo).
Las armas disponibles para batalla dependen del personaje seleccionado.

- Para cambiar el arma con la que estás equipado, resalta la ventana Equipo y pulsa el botón A. Elige un arma de la lista y pulsa el botón A.
- Elige la armadura y demás accesorios siguiendo el mismo procedimiento.
- Para eliminar un arma u objeto selecciona la opción Borrar (si está disponible).

MEJORAS PARA ARMAS Y EQUIPO

Cambia las Almas que consigas de los enemigos caídos en batalla armas y armaduras. A continuación:

- If an item can be improved, you will see a Power-Up option when that item is selected.
- Resalta la mejora y pulsa el botón A para mejorar el objeto.

CREAR PIEDRAS PRECIOSAS

Cuando derrotes al enemigo puedes conseguir materias primas y fórmulas. Utilízalas para crear piedras preciosas.

- Pulsa SELECT para abrir la pantalla Item Organization (Organización de objetos).
- Con el Panel de Control, selecciona una fórmula y las materias primas. La selección determinará el tipo de piedra creada y los poderes que tendrá.
- Pulsa el botón A para confirmar y terminar la piedra preciosa. Sus poderes se asignarán al objeto seleccionado.

INVENTARIO

Puede que tengas que confirmar objetos que no forman parte del equipo. Para ello:

- Después de seleccionar un personaje, selecciona Inventory (Inventario).
- Los objetos se dividen en Armas, Armadura, Accesorios y Objetos desechables. Pulsa el "pad" de control ⬅/➡ para seleccionar una categoría y pulsa ⬆/⬇ para seleccionar un objeto.
- Pulsa el botón A para confirmar.

ENTRAR EN COMBATE

Cuando estés preparado para la batalla:

- Desde el Combat Map (Mapa de combate) principal pulsa START para abrir un menú.
- Utiliza el Panel de Control para resaltar la opción que desees y pulsa el botón A para confirmar.

Pantalla Combat Status (Estado del combate)

En la pantalla Combat Status (Estado del combate) se muestra la siguiente información acerca del personaje mostrado. Utiliza los botones L y R para cambiar entre los personajes de tu grupo.

FACE (ROSTRO) - Retrato del personaje seleccionado.
NAME (NOMBRE) - Identidad del personaje seleccionado.
CLASS (CLASE) - Categoría que has logrado; ésta determina las armas y armadura que puedes llevar. Cuanto mayor sea la clase, más potente será el equipo que puedes utilizar.
LV (NIVEL) - Nivel de fuerza.
HP (PUNTOS DE SALUD) - La vitalidad que te queda. Si se pone a cero, no podrás seguir luchando.
SP (PUNTOS DE HABILIDAD) - La energía que te queda para utilizar Special Skills (Habilidades especiales). Si se pone a cero, el personaje no podrá seguir usando las habilidades especiales.
EXP (EXPERIENCIA) - Adquieres experiencia al destruir al enemigo. Aumentarás el nivel de experiencia al conseguir cierto número de puntos.
MOV (MOVIMIENTO) - Nivel de movimiento del personaje.
ATK (ATAQUE) - Nivel de fuerza de ataque. A medida que avanza el nivel, el equipo del personaje se va haciendo más potente.
DEF (DEFENSA) - Nivel de fuerza de defensa. Al aumentar este nivel también aumenta la fuerza del equipo que lleva el personaje.
INT (INTELIGENCIA) - El nivel de inteligencia del jugador.
SPD (VELOCIDAD) - Nivel de velocidad. A medida que aumenta el nivel, el personaje puede esquivar el ataque más a menudo.

Combate

PANTALLA COMBAT (COMBATE)

A medida que avanza el combate, tu bando y las fuerzas enemigas se toman en la lucha, cada serie de ataques, uno por parte de cada bando, es una ronda de combate.

- **COMMAND WINDOW (VENTANA DE COMANDOS)** - Utiliza esta función para dar la orden de combate.
- **CURSOR** - Utiliza esta opción para seleccionar tu unidad de combate (el personaje con el que vas a luchar).
- **UNIT (UNIDAD)** - Jugador que lucha. Una unidad puede ser tu personaje o un soldado enemigo.
- **HEIGHT (ALTURA)** - Altura del terreno en el punto donde se encuentra el cursor.
- **UNIT STATUS (ESTADO UNIDAD)** - Datos de la unidad seleccionada.

CÓMO DAR ÓRDENES A LA UNIDAD

Al seleccionar tu propia unidad de combate, verás el Unit Status (Estado unidad) en la pantalla Combat (Combate).

- Pulsa el botón A para abrir la Command List (Lista de comandos).
- Pulsa el Panel de control ⬆/⬇ para resaltar un comando.
- Pulsa el botón A para dar la orden a tu unidad. Las explicaciones de los comandos comienzan en la página 57.

CONSULTA DEL ESTADO DE LA UNIDAD ENEMIGA

Al seleccionar una unidad de combate enemiga, verás el área de movimiento de dicha unidad y su Unit Status (Estado unidad). No puedes controlar las unidades enemigas ni darles órdenes.

COMANDOS DE COMBATE

- **MOVEMENT (MOVIMIENTO)** - Selecciona la colocación de tu unidad. Utiliza el Panel de Control para desplazar el cursor a distintos sitios y pulsa el botón A para trasladar allí a tu unidad.
- **ATTACK (ATAQUE)** - Verás la zona de ataque de tu unidad seleccionada. Utiliza el Panel de control para seleccionar al enemigo dentro de esa zona al que quieras marcar como objetivo y pulsa el botón A para atacar. Antes de pulsar el botón A para atacar, puedes pulsar el botón B para anular el comando. Este tipo de ataque no utiliza SP.
- **SPECIAL SKILLS (HABILIDADES ESPECIALES)** - Verás las Special Skills (habilidades especiales) disponibles para la unidad seleccionada. Utiliza el Panel de Control para seleccionar la habilidad correspondiente y pulsa el botón B para utilizarla.
- **ITEMS (OBJETOS)** - Verás los objetos disponibles para tu unidad seleccionada. Utiliza el Panel de Control para seleccionar un objeto y pulsa el botón A para utilizarlo.
- **ISSEN** - Issen es un contraataque sobremanera potente. Está disponible de forma aleatoria si tu unidad está equipada con una espada, lanza o hacha. Cuando este disponible, el comando Issen aparecerá en la parte inferior del menú. Selecciona el comando Issen y pulsa el botón A para aplicarlo.

Bajas: condiciones anómalas

Tu unidad puede resultar herida durante el combate y sufrir una o varias condición anómala con las siguientes consecuencias:

- **PARALYSIS (PARÁLISIS) -** La unidad no puede moverse durante cinco rondas.
- **SLEEP (SUEÑO) -** La unidad no puede moverse durante dos rondas.
- **SPELL (HECHIZO) -** La unidad sólo puede atacar dos rondas más.
- **CONFUSION (CONFUSIÓN) -** La unidad se desplaza sin rumbo fuera de control durante cinco rondas.
- **DEADLY POISON (VENENO LETAL) -** Durante cinco rondas la potencia de ataque de la unidad queda reducida a la mitad y la unidad sufre daños constantes.

Menú System (Sistema)

Cuando sea tu turno en combate, puedes pulsar el botón START para abrir el menú System (Sistema). En dicho menú puedes cambiar la configuración del combate, guardar la partida o terminar la lucha. Utiliza el Panel de Control para resaltar la opción que desees y pulsa el botón A para confirmarla. Para volver al combate, pulsa el botón B.

LISTA DE UNIDADES

Consulta la información de la unidad seleccionada.

- Utiliza el Panel de Control para seleccionar una unidad y abrir su ventana de estado.
- Pulsa el botón A para ver el estado del equipo de la unidad y la información sobre las Special Skills (Habilidades especiales).
- En estas pantallas sólo se puede consultar la información; no puedes cambiar ni mejorar el equipo.

SAVE/QUIT (GUARDAR/ABANDONAR)

- Guarda los datos de tu combate. Después puedes optar por abandonar la partida y volver a la pantalla del título.
- Para reanudar los datos de la partida guardada, selecciona LOAD GAME (CARGAR PARTIDA) en la pantalla del título.
- No apagues el sistema ni retires el cartucho mientras se están guardando los datos; de lo contrario, se podrían dañar o eliminar los datos de la partida guardada.

OPTIONS (OPCIONES)

En esta sección puedes cambiar la configuración del combate. Pulsa el Panel de Control ↑/↓ para seleccionar una opción y ←/→ para cambiar la configuración. Pulsa el botón A y selecciona Accept (Aceptar) para confirmar los cambios. Elige Cancel (Cancelar) para cerrar el menú sin aplicar los cambios.

- Aumentar/reducir velocidad de aparición de los diálogos.
- Aumentar/reducir la velocidad de movimiento de tu unidad.
- Encender/apagar la música del fondo.

Menú System (Sistema), continuación

OBJECTIVES (OBJETIVOS)
Consulta los requisitos de la misión para terminar el escenario actual. Pulsa el botón A para volver al menú System (Sistema).

WITHDRAW (RETIRADA)
Retírate del combate al tiempo que conservas la experiencia, objetos y almas que hayas conseguido. Si te retiras, podrás repetir el escenario. Resalta YES (Sí) en el recuadro de confirmación y pulsa el botón A para volver al mapamundi.

END PHASE (FINALIZAR FASE)
Si todavía te quedan unidades preparadas para el combate pero no quieres seguir luchando, puedes abandonar tu turno. Selecciona esta opción, resalta YES (Sí) en el recuadro de confirmación y pulsa el botón A para terminar el turno y pasar al turno del enemigo en la ronda.

Evaluación del combate

Al término del combate pueden aparecer las siguientes pantallas.

STAGE CLEAR (ESCENARIO TERMINADO)
Si realizas las tareas de tu misión, se abre la pantalla Stage Clear (Escenario terminado). Cuanto mayor sea tu puntuación, más posibilidades tendrás de recibir más fórmulas para realizar piedras preciosas.

NEXT STAGE (SIGUIENTE ESCENARIO)
Si has ganado la batalla, aparecerá el mapamundi para que puedas avanzar al siguiente escenario.

COMBATE SCORE (PUNTUACIÓN COMBATE)
Tanto si ganas como si pierdes recibirás una serie de puntos tras el combate. La puntuación es un cálculo del daño total que has infligido y del daño total que has recibido.

Equipo y mejoras

WEAPONS (ARMAS)
Las armas mejoradas aumentan tu potencia de ataque.

SWORDS (ESPADAS)
Las espadas son un buen equilibrio de energía de defensa y ataque. Mientras las utilizas, puedes resultar más vulnerable al ataque enemigo. La clave para la victoria es acabar rápidamente con el contrario.

- **Espada corta** - Espada pequeña básica.
- **Nodachi** - Espada samurai básica.
- **ShinUchitou** - Espada muy robusta.
- **Kgatou** - Espada dentada que se mejora al consumir almas.

LANZAS
Utiliza el largo de la lanza para atacar. Estas armas son efectivas para la defensa a corta distancia.

- **Suyari** - Lanza básica.
- **Kamayari** - ¡Su hoja en forma de hoz aumenta su potencia de ataque!
- **Oomiyari** - Espada gigante (¡más de 40 centímetros de largo!).
- **Ryuuganhoko** - Este destructor del mal se mejora al consumir almas.

AXES (HACHAS)
Las hachas tienen un robusto poder de ataque, aunque su alcance es probablemente bajo.

- **Chouna** - Hacha pequeña básica para cortar y despejar el camino.
- **Masakari** - Hacha fuerte capaz de hacer pedazos las piedras.
- **Ikusaono** - Hacha grande de combate.
- **Hgannoono** - Hacha enorme de ataque que se potencia al consumir almas.

Equipo y mejoras, continuación

BOWS (ARCOS)

Los arcos son el arma ideal para el ataque a distancia.

- **Harukiyumi** - Arco para principiantes.
- **Nagayumi** - Arco básico.
- **Shigefouyumi** – Nuevo arco fuerte mejorado.
- **Saiunnoyume** - Arco muy eficaz que se mejora al consumir almas.

GUNS (PISTOLAS)

Utiliza estas armas para disparar a objetivos a largas distancias. Si hay obstáculos u otras unidades entre tú y el objetivo, no podrás realizar un ataque con pistola.

- **Tanzutsu** - Pistola pequeña que se maneja con una mano.
- **Hinawajyu** - Pistola básica.
- **Jyumonmezutsu** - Difícil de disparar pero muy potente.
- **Kuroganejyu** - Arma grande y larga que se potencia al consumir almas.

NINJA WEAPONS (ARMAS NINJA)

Al sacrificar la potencia defensiva, los ninja ganan un movimiento rápido y potencia de ataque. Utiliza otras unidades para defenderte y prestar ayuda.

- **Kodachi** - Espada ninja básica.
- **Shinobigatana** - Espada ninja más fuerte que la Kodachi.
- **Juuji-Shuriken** - Cuchillo básico para lanzar.
- **Kunai** - Potente cuchillo para lanzar.

DEFENSE TOOLS (HERRAMIENTAS DE DEFENSA)

ESTE EQUIPO AUMENTA TU PODER DE DEFENSA

- **Doumaru** - Sencilla herramienta de defensa que aparece en todo el mundo.
- **Nimaidoumaru** - Armadura protectora básica.
- **Shishikcohou** - Fuerte armadura de cuerpo.
- **Kimono** - Aunque no proporciona una gran protección, puede tener otros usos importantes.
- **Mikoshouzoku** - Atuendo psíquico para protegerse del mal.
- **Gomashouzoku** - Protegido por el yin/yang, se obtiene al consumir almas.
- **Shinobinofuku** - Excelente para ocultarse.
- **Kusarikatabira** - Armadura ninja de material ligero.
- **Anmitsushouzoku** - Mucho más resistente de lo que parece; se potencia al consumir almas.

ACCESSORIES (ACCESORIOS)

LOS ACCESORIOS RESULTAN ÚTILES TAN PRONTO COMO SE INCLUYEN EN EL EQUIPO

- **Blue Bracelet (Brazalete azul)** - Obtiene el mayor HP posible.
- **Red Bracelet (Brazalete rojo)** - Obtiene el mayor SP posible.
- **Angel Feather (Pluma de ángel)** - Aumenta tu defensa.
- **Sougyoku Jewel (Joya Sougyoku)** - Restablece poco a poco tus HP.
- **Telescope (Telescopio)** - Útil para ataques a larga distancia.
- **Headband (Cinta de pelo)** - Desvía los ataques enemigos.
- **Crystal (Cristal)** - Reduce a la mitad el consumo de SP.
- **Wood Chip (Astilla)** - Restablece tu fuerza después de un estado de Unable to Fight (incapaz de luchar) (un solo uso).

Equipo y mejoras, continuación

HEALTH ITEMS (OBJETOS CURATIVOS)

ESTOS OBJETOS SON ESENCIALES PARA TU BIENESTAR

- **Herbal (Hierbas)** - Restablecen un pequeño porcentaje de HP.
- **Pills (Píldoras)** - Más potentes que las hierbas a la hora de restablecer los HP.
- **Divine Life Honewdew (Melón de la vida divina)** - Medicina ninja milagrosa que restablece grandes cantidades de HP.
- **Unholy Water** - Líquido místico que restablece pequeñas cantidades de SP.
- **Evil Water (Agua del mal)** - El doble de potente que el agua impura al restablecer SP.
- **Medicina (Medicina)** - Revive a los personajes en condiciones anómalas.
- **Geki Medicine (Medicina Geki)** - Restablece totalmente los HP y SP y cura las condiciones anómalas.
- **Power Stone (Piedra de poder)** - Aumenta ligeramente los HP máximos.

Special Skills (habilidades especiales)

UTILIZA ESTOS COMANDOS DE COMBATE EN LUGAR DE PH PARA OBTENERMENORES RESULTADOS.

SPECIAL SWORDS (ESPADAS ESPECIALES)

- **Divine Thunder Slash (Cuchillada del trueno divino)** - Ataca al enemigo con un golpe de trueno.
- **Phoenix Slash (Cuchillada del Fénix)** - Ataca al enemigo con un golpe de fuego.
- **Divine Wind Slash (Cuchillada del viento divino)** - Ataca al enemigo con un golpe de ciclón.
- **Double Slash (Doble cuchillada)** - Ataca con dos cuchilladas continuas.

SPECIAL SPEARS (LANZAS ESPECIALES)

- **Triple Thrust (Triple impulso)** - ¡Si las unidades están alineadas, atraviesa tres de una vez!
- **Double Thrust (Doble impulso)** - Ataca en horizontal y en vertical.
- **Two-Way Thrust (Impulso de doble vía)** - Ataca hacia delante y hacia atrás al mismo tiempo.

SPECIAL AXES (HACHAS ESPECIALES)

- **Downhill Strike (Golpe descendente)** - Ataca con fuerza máxima.
- **Crack (Estallido)** - Golpea con una potencia implacable.
- **Slap (Bofetada)** - Obliga a tu enemigo a retroceder.
- **Vital Zone Strike (Ataque a la zona vital)** - Ataca la zona vital de tu enemigo.

Habilidades especiales, continuación

SPECIAL GUNS (PISTOLAS ESPECIALES)

- **Snipe (Francotirador)** - Apunta a la zona vital del enemigo.
- **Assassination (Asesinato)** - Dispara contra los enemigos a larga distancia.
- **Double Auto Shoot (Doble disparo automático)** - Realiza disparos dobles a larga distancia.
- **Triple Auto Shoot (Triple disparo automático)** - Realiza disparos triples a larga distancia.

SPECIAL BOWS (ARCOS ESPECIALES)

- **Divine Thunder Bow (Arco del trueno divino)** - Ataca con electricidad.
- **Phoenix Bow (Arco del Fénix)** - Ataca al fuego enemigo.
- **Divine Wind Bow (Arco del viento divino)** - Ataca con la fuerza del huracán.
- **Sleep Bow (Arco del sueño)** - Obliga a los enemigos a caer dormidos.

HABILIDADES NINJA ESPECIALES

- **Holdup (Parada)** - Paraliza las piernas de los enemigos.
- **Shadow Ice (Hielo de sombra)** - Congela al enemigo.
- **Body Search (Búsqueda del cuerpo)** - Desmiembra al enemigo.

HECHIZOS DE ATAQUES ESPECIALES

- **Divine Punishment (Castigo divino)** - Ataca al enemigo dentro un alcance limitado.
- **Purgatory Fire Dance (Danza del fuego del purgatorio)** - Lanza una lluvia de fuego contra los enemigos dentro de un alcance limitado.
- **Divine Twister (Huracán divino)** - Arremete contra el enemigo dentro un alcance limitado.
- **Thunder (Trueno)** - Lanza golpes de trueno contra el enemigo dentro un alcance limitado.

HECHIZOS ESPECIALES DE RECUPERACIÓN

- **Mini Recovery (Mini recuperación)** - Restablece parte de los HP.
- **Max Recovery(Maxi recuperación)** - Se restablecen todos los HP.
- **Heal (Curar)** - Se curan las condiciones anormales.
- **Mighty Man (Hombre poderoso)** - Se aumenta en cierta medida el poder de ataque.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalin
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Sommario

36 SANGUE DI DEMONE
38 PERSONAGGI
42 COMANDI
44 COME INIZIARE
46 MAPPA DEL MONDO
48 PRONTI AL COMBATTIMENTO
50 SCHERMATA STATO DI COMBATTIMENTO
52 COMBATTIMENTO
54 PERDITE
CONDIZIONI ANORMALI
54 MENU DEL SISTEMA
56 VALUTAZIONE DEL COMBATTIMENTO
57 EQUIPAGGIAMENTO E POTENZIAMENTI
59 STRUMENTI DA DIFESA
60 ARTICOLI PER LA SALUTE
61 ABILITÀ SPECIALI

Sangue di demone

Il re di Genma, Nobunaga Oda, ha attaccato Iga! Onimaru riceve questa terribile notizia durante il suo addestramento come samurai. Stupefatto e irato, lascia tutto e corre a casa – a Iga.
Finalmente Onimaru è di nuovo con sua sorella Oboro e con il vecchio guardiano della famiglia, Santayu Momochi, l'uomo che li ha allevati. Santayu inizia a raccontare una storia. Molto tempo prima, dice ai due giovani, i Demoni Genma avevano il potere; ma durante una terribile battaglia furono distrutti da Nobunaga, lo stesso signore della guerra che sta attaccando la loro terra.

"E", aggiunge Santayu, concludendo la sua storia, "il sangue dei Demoni Genma vive ancora in un guerriero: sei tu, Genma Onimaru!"
Santayu rivela quindi un'arma segreta, lasciata dai Demoni Genma moltissimo tempo prima: la Spada dei Demoni, che può consumare l'anima di Nobunaga. Senza più dire una parola, la porge al giovane samurai.

Onimaru china la testa. Il suo destino è chiaro: deve diventare Genma Onimusha. E deve combattere contro Nobunaga... fino alla morte!

Personaggi

ONIMARU – Questo samurai, in erba, che in realtà è un giovane principe del clan dei Demoni Genma, possiede il potere della spada segreta che può combattere Genma Nobunaga.

OBORO – Anche nella sorella di Onimaru scorre il sangue dei Demoni Genma, e anche lei apprende un potere segreto per combattere il nemico.

SANTAYU MOMOCHI – Santayu, il capovillaggio di Iga, ha allevato gli orfani Onimaru e Oboro fin dalla loro infanzia.

AGELIA – Questa figura soprannaturale stranamente appare ovunque vada Onimaru. La sua identità e il suo scopo sono un profondo mistero.

SAIGA MAGOICHI – Esperto nell'uso delle armi da fuoco, è il rispettato capo della gente di Kishyuu Saiga.

FUMA KOTARO – Il capo dell'esercito ninja di Kitajyou è un ninja fuori dell'ordinario.

EKEI – La sua dedizione alle feste e la sua tendenza a gozzovigliare non impediscono a Ekei di essere anche un esperto nell'uso delle armi da fuoco.

Personaggi – Continuazione

NOBUNAGA ODA – Re di Genma e imbattuto signore della guerra, ha giurato che conquisterà la Terra.

HASHIBA HIDEYOSHI – Il braccio destro di Nobunaga non è un Genma. Ha una devozione fanatica verso il re.

MITSUHIDE AKECHI – Mitsunide, un altro leale braccio destro di Nobunaga è qui per sua scelta... forse.

KEFECK – Sembra fragile, ma non lasciarti ingannare: Keffeck sa difendersi con molti sorprendenti trucchi.

GUNOSSOSU – Il suo particolare attacco di lingua è strano come la sua instabile testa a ombrello.

JAHINOON – Anche se è quasi un limo, Jahinoon ha due potenti spade al posto delle mani.

BISTU-BISTORA – Le sue quattro mani attaccano con immensa forza.

KINMEZUNA – Ha un potere speciale che gli permette di recuperare Punti Ferite (HP).

MEDOZAIM – Queste mani Genma hanno lunghi tentacoli che si allungano e si accorciano. Li usa come potenti fruste.

Comandi

COMANDI DEL MENU

PULSANTIERA DI COMANDO - Evidenzia le opzioni del menu.
SELECT - Vedi informazioni dettagliate sull'opzione selezionata.
START o PULSANTE A - Conferma.
PULSANTE B - Annulla.

COMANDI DI COMBATTIMENTO

PULSANTIERA DI COMANDO - Muovi i personaggi.
PULSANTE L - Rivedi l'ultima conversazione.
PULSANTE A - Invia messaggi.
SELECT - Vedi informazioni dettagliate sul personaggio selezionato (amico o nemico)
- Apri la schermata Item Organization (Organizzazione oggetti).
START - Apri il menu del sistema.
PULSANTE B - Esci dal gioco.

COMANDI DI ESPLORAZIONE

PULSANTE L - Scorri i personaggi (in senso antiorario).
PULSANTE R - Scorri i personaggi (in senso orario).
SELECT - Vedi informazioni dettagliate sugli oggetti o abilità speciali selezionati.
PULSANTE A - Seleziona oggetti.
PULSANTE B - Esci dal gioco.

Come iniziare

Quando accendi (interruttore su ON), inizia il gioco. Quando sei pronto, premi START. Vedrai la schermata del titolo e il menu principale delle modalità di gioco. Scegli usando la pulsantiera di comando, poi premi START o il pulsante A o B.

MODALITÀ DI GIOCO DEL MENU PRINCIPALE

NEW GAME (NUOVA PARTITA) - Gioca partendo dall'inizio della storia.
LOAD GAME (CARICA PARTITA) - Riprendi una partita già iniziata e salvata.
(Per informazioni sul salvataggio dei dati di gioco, vedi a pag. 50).
OPTIONS (OPZIONI) - Imposta le seguenti opzioni nel modo che preferisci. Usa la pulsantiera di comando ⬆/⬇ per selezionare gli oggetti, usa ⬅/➡ per cambiare le impostazioni. Premi il pulsante A per confermare e salvare o il pulsante B per uscire dal menu senza apportare modifiche.
MESSAGE DISPLAY SPEED (VELOCITÀ VISUALIZZAZIONE MESSAGGI) - Regola la velocità di visualizzazione della conversazione automatica.
UNIT MOVEMENT SPEED (VELOCITÀ MOVIMENTO UNITÀ) - Imposta la velocità delle tue unità durante il combattimento.
BGM PERFORMANCE (MUSICA DI SOTTOFONDO) - Attiva/disattiva la musica di sottofondo.

PROGRESSIONE DEL GIOCO

A questo gioco viene raccontata una storia. Via via che avanzi in ciascun livello, imparerai nuove cose sui personaggi e gli eventi. Le tue azioni determineranno il tuo successo nello svelare la storia, sconfiggere Genma Nobunaga e distruggere il male!

MISSIONI

Ogni livello ha una missione. Per concludere la missione e poter procedere, devi completare i compiti che ti vengono assegnati.

IL TUO ESERCITO

Nei primi livelli incontrerai molti personaggi. Puoi decidere quali vuoi includere nel tuo esercito. Puoi riunire fino a otto guerrieri, ognuno con diverse abilità e capacità specifiche di combattimento. La tua selezione di compagni e il modo in cui li userai in battaglia determinerà il fato di Onimaru e Oboro.

EQUIPAGGIAMENTO

In tutti i livelli puoi raccogliere molte diverse parti di equipaggiamento, che possono aumentare i tuoi poteri. Impara a utilizzarli. Cerca sempre di ricordare che cosa possiedi e in che modo può aiutarti in tutte le circostanze e in tutti i pericoli che incontrerai.

LE PIETRE GENMA

In ogni livello troverai i materiali grezzi necessari per creare le Genma Stones (Pietre Genma), che sono essenziali per ottenere nuove armature e nuove armi e per migliorare le tue capacità di combattimento.

Mappa del mondo

La World Map (mappa del mondo) appare all'inizio di ogni nuovo livello. Usa la pulsantiera di comando per evidenziare una delle seguenti opzioni, e premi il pulsante A per confermare la tua selezione.

START (INIZIO) - Vai alla mappa di combattimento. Progredendo nella storia, forse potrai accedere a una mappa segreta!

SAVE (SALVA) - Salva la partita in corso. Usa la pulsantiera di comando per selezionare un blocco aperto e premi il pulsante A per confermare e salvare la partita in corso. Puoi sovrascrivere i vecchi dati scegliendo un blocco con una partita già salvata. Dopo avere sovrascritto i dati, non puoi recuperarli.

Riprendi una partita salvata in precedenza. Usa la pulsantiera di comando per selezionare un blocco contenente dati salvati e premi il pulsante A per confermare. Riprenderai la partita dal punto in cui l'hai salvata.

Prima di entrare in battaglia

Usa per iniziare la battaglia contro le possenti forze di Genma Nobunga. Puoi uscirne vittorioso o fallire.

- Usa le tue armi e i tuoi poteri per combattere il più duramente e astutamente possibile.
- Porta in battaglia diversi membri del tuo gruppo, per approfittare delle loro differenti abilità e dei loro punti di forza.
- Impara dai tuoi errori. Osserva come combattono i guerrieri, sia quelli alleati che quelli nemici, e che cosa accade loro. Poi combatti meglio la volta successiva...

Se ferisci, usa rapidamente i tuoi incantesimi benefici per guarire i guerrieri feriti e recuperare la tua forza.

Pronti al combattimento

La mappa di combattimento è l'ambiente principale del gioco e lo è anche la storia avanza, con combattimenti e conversazioni.

PROGRESSIONE DELLA STORIA

La storia viene svelata nei dialoghi con gli altri personaggi, sia prima che dopo i combattimenti. Per rivedere l'ultima conversazione, premi il pulsante L.

IN ALLERTA PER IL COMBATTIMENTO

Usa la pulsantiera di comando per evidenziare la finestra Character (Personaggio) e poi cambiare il personaggio visualizzato. Premi il pulsante A e scegli Select (Seleziona) nella finestra per mettere quel personaggio in stato d'allerta per il combattimento; scegli Cancel (Annulla) se non vuoi che quel personaggio entri in battaglia. Alcuni personaggi, fra cui Onimaru, non possono essere messi in stato d'allerta.

PREPARA LE ARMI E L'EQUIPAGGIAMENTO

Ogni personaggio ha un arsenale di armi (che puoi accrescere via via che acquisisci nuovo equipaggiamento). Le armi disponibili per la battaglia dipendono dal personaggio selezionato.

- Per cambiare l'arma in uso, evidenzia la finestra Equipment (Equipaggiamento) e premi il pulsante A. Scegli un'arma nell'elenco e premi nuovamente il pulsante A.
- Scegli nello stesso modo l'armatura e gli accessori.
- Elimina un'arma o un oggetto scegliendo l'opzione Delete (Elimina) (se è disponibile).

POTENZIA ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Scambia le Anime raccolte dai nemici caduti con armi e armatura. Poi:

- Se un oggetto può essere potenziato, vedrai l'opzione Enhance (Potenziamento) quando selezionerai quell'oggetto.
- Evidenzia il potenziamento e premi il pulsante A per potenziare l'oggetto in questione.

CREA PIETRE GENMA

Quando sconfiggi i nemici, puoi ottenere materiali grezzi e formule, usali per creare Pietre Genma.

- Premi SELECT per accedere alla schermata Item Organization (Organizzazione oggetti).
- Con la pulsantiera di comando seleziona una formula e i materiali grezzi. Le tue selezioni determinano tipo di pietra che creerai e i poteri che possiedera.
- Premi il pulsante A per confermare e completare la Pietra Genma. I poteri saranno assegnati all'oggetto selezionato.

INVENTARIO

Forse dovrai confermare gli oggetti che non fanno parte del tuo equipaggiamento. Per farlo:

- Dopo aver selezionato un personaggio, seleziona Inventory (Inventario).
- Gli oggetti si dividono in Weapons (Armi), Armor (Armatura), Accessories (Accessori) e Disposable Items (Oggetti monouso). Usa la pulsantiera di comando ⬅/➡ per scegliere una categoria e ⬆/⬇ per scegliere un singolo oggetto.
- Premi il pulsante A per confermare.

ENTRA IN COMBATTIMENTO

Quando sei pronto per la battaglia:

- Nella mappa di combattimento principale, premi START (INIZIO) per aprire un menu.
- Usa la pulsantiera di comando per evidenziare l'opzione che desideri, e poi premi il pulsante A per confermare.

Schermata Combat Status (stato di combattimento)

La schermata Combat Status (Stato di combattimento) mostra le seguenti informazioni sul personaggio visualizzato. Usa i pulsanti L e R per sfogliare i personaggi del tuo gruppo di guerrieri.

FACE (VISO) - Ritratto del personaggio selezionato.
NAME (NOME) - Identifica il personaggio selezionato.
CLASS (CLASSE) - Il rango che hai raggiunto, che determina quali armi e armatura puoi avere nell'equipaggiamento. Più è alta la classe, più è potente l'equipaggiamento che puoi usare.
LV (LIVELLO) - Il tuo livello di forza.
HP (HIT POINTS, PUNTI FERITA) - La vitalità che ti resta. Se scende a zero, non puoi più combattere.
SP (SKILL POINTS, PUNTI ABILITÀ) - La tua energia rimanente per poter usare le abilità speciali. Se scende a zero, quel personaggio non può più usare le abilità speciali.
EXP (EXPERIENCE, ESPERIENZA) - Acquisisci esperienza quando distruggi i nemici. Guadagnando un certo numero di punti, passi al livello superiore.
MOV (MOVEMENT, MOVIMENTO) - Il livello di movimento del personaggio.
ATK (ATTACK, ATTACCO) - Il livello della forza d'attacco. Via via che questo livello aumenta, l'equipaggiamento del personaggio diventa più potente.
DEF (DEFENSE, DIFESA) - Il livello della forza difensiva. Aumentare questo livello significa anche aumentare la potenza dell'equipaggiamento del personaggio.
INT (INTELLIGENCE, INTELLIGENZA) - Livello di intelligenza del giocatore.
SPD (SPEED, VELOCITÀ) - Il livello di velocità. Via via che questo livello aumenta, il personaggio può schivare gli attacchi con maggiore frequenza.

Combattimento

Schermata di combattimento

Nel corso del combattimento, le tue forze e quelle del nemico combattono a turno. Una serie di due attacchi, una per ogni fazione, forma un round di combattimento.

- **COMMAND WINDOW (FINESTRA DI COMANDO)** - Usala per impartire i tuoi ordini di combattimento.
- **CURSOR (CURSORE)** - Usalo per selezionare la tua unità di combattimento (il personaggio che combatterà).
- **UNIT (UNITÀ)** - Un giocatore combattente, un unità può essere un tuo personaggio o un soldato nemico.
- **HEIGHT (ALTEZZA)** - L'altezza del terreno nella posizione del cursore.
- **UNIT STATUS (STATO UNITÀ)** - Dati sull'unità selezionata.

Il comando della tua unità

Quando selezionerai la tua unità di combattimento, vedrai lo stato dell'unità nella schermata Combattimento.

- Premi il pulsante A per accedere all'elenco dei comandi.
- Usa la pulsantiera di comando ⬆ / ⬇ per evidenziare un comando.
- Premi il pulsante A per impartire tale comando alla tua unità. Le spiegazioni sui comandi iniziano a pag. 91

Visualizzazione stato di unità nemica

Quando selezionerai un'unità di combattimento nemica, vedrai l'area di movimento e lo stato di quell'unità. Non puoi controllare le unità nemiche o impartire ordini.

Comandi di combattimento

- **MOVEMENT (MOVIMENTO)** - Seleziona la posizione della tua unità. Usa la pulsantiera di comando per spostare il cursore in diversi punti, e premi il pulsante A per fare andare lì la tua unità.
- **ATTACK (ATTACCO)** - Vedrai l'area di attacco della tua unità selezionata. Usa la pulsantiera di comando per selezionare il nemico su cui vuoi puntare all'interno di quell'area e premi il pulsante A per attaccare. Prima di premere il pulsante A per attaccare, puoi premere il pulsante B per annullare il comando. Questo tipo di attacco non utilizza gli SP.
- **SPECIAL SKILLS (ABILITÀ SPECIALI)** - Visualizzerai le abilità speciali disponibili per l'unità selezionata. Usa la pulsantiera di comando per selezionare l'abilità, seleziona il bersaglio e premi il pulsante A per attivare l'abilità.
- **ITEMS (OGGETTI)** - Vedrai gli oggetti disponibili per l'unità selezionata. Usa la pulsantiera di comando per selezionare l'oggetto appropriato e premi il pulsante A per attivarlo.
- **ISSEN (ISSEN)** - Issen è un fortissimo contrattacco. Diventa disponibile (in modo casuale) quando l'tua unità è equipaggiata con spada, lancia o ascia. Quando è disponibile, il comando Issen appare nella parte inferiore dei menu. Per impartirlo, selezionalo e premi il pulsante A.

Perdere: Condizioni anormali

La tua unità può essere ferita durante il combattimento e cadere vittima di una condizione anormale con le seguenti conseguenze:

- **PARALYSIS (PARALISI)** – L'unità non può muoversi per cinque round.
- **SLEEP (SONNO)** – L'unità non può muoversi per due round.
- **SPELL (INCANTESIMO)** – L'unità attacca per soli altri due round.
- **CONFUSION (CONFUSIONE)** – Per cinque round l'unità si muove irregolarmente al di fuori del tuo controllo.
- **DEADLY POISON (VELENO MORTALE)** – Per cinque round la potenza d'attacco dell'unità è dimezzata e l'unità subisce danni continui.

Menu del sistema

Durante il tuo turno di combattimento, puoi premere START per accedere al menu del sistema. Qui puoi regolare le impostazioni di combattimento, salvare la partita o terminare il combattimento. Usa la pulsantiera di comando per selezionare e premi il pulsante A per confermare. Per tornare al combattimento, premi il pulsante B.

LENGO UNITÀ

Visualizza informazioni sull'unità selezionata.

- Usa la pulsantiera di comando per selezionare un'unità e aprire una finestra di stato.
- Premi il pulsante A per passare alla visualizzazione delle condizioni dell'equipaggiamento dell'unità e informazioni sulle abilità speciali.
- In queste schermate puoi solo visualizzare le informazioni: non puoi cambiare o potenziare o equipaggiare.

SAVE / QUIT (SALVA / ESCI)

- Salva i tuoi dati di combattimento. Avrai poi la possibilità di uscire dalla partita e tornare alla schermata del titolo.
- Riprendi a giocare con i dati di gioco salvati selezionando LOAD GAME (CARICA PARTITA) nella schermata del titolo.
- Non spegnere la console e non rimuovere la cassetta di gioco mentre salvi i dati; così facendo potresti danneggiare o distruggere i dati di gioco salvati.

OPTIONS (OPZIONI)

Qui puoi regolare alcune impostazioni di combattimento. Usa la pulsantiera di comando ↑/↓ per selezionare un'opzione e ←/→ per modificare l'impostazione. Premi il pulsante A e scegli Accept (Accetta) per confermare le tue modifiche; scegli Cancel (Annulla) per uscire dal menu senza apportare modifiche.

- Aumenta/diminuisci la velocità di visualizzazione dei dialoghi.
- Aumenta/diminuisci la velocità di movimento della tua unità.
- Attiva/disattiva la musica di sottofondo.

Menu del sistema – Continuazione

OBIECTIVES (OBIETTIVI)
Visualizza i requisiti della missione per liberare il tuo obiettivo. Per tornare al menu del sistema, premi il pulsante A.

WITHDRAW (RITIRATA)
Ritirati dal combattimento conservando l'esperienza, gli oggetti e le anime che hai conquistato. Così facendo potrai giocare nuovamente nello stesso livello. Evidenzia YES (Sì) nella casella di conferma e premi il pulsante A per tornare alla mappa del mondo.

END PHASE (FASE FINALE)
Quando hai ancora unità pronte a combattere ma non vuoi continuare la battaglia, puoi abbandonare il tuo turno. Scegli questa opzione, evidenzia YES (Sì) nella casella di conferma e premi il pulsante A per terminare il tuo turno e passare a quello del nemico.

Valutazione del combattimento

Quando il combattimento ha termine, possono apparire i seguenti schermate:

STAGE CLEAR (LIVELLO LIBERATO)
Quando avrai completato tutti gli obiettivi della missione, si aprirà la schermata Livello liberato. Più è alto il tuo punteggio, maggiori probabilità hai di ottenere altre ricette per le Pietre Senma.

NEXT STAGE (LIVELLO SUCCESSIVO)
Se hai vinto la battaglia, apparirà la mappa del mondo e potrai procedere al livello successivo.

COMBAT SCORE (PUNTEGGIO DI COMBATTIMENTO)
Riceverai un punteggio di combattimento indipendentemente dall'avere vinto o perso. Il tuo punteggio viene calcolato in base ai danni totali che hai inflitto e ai danni totali che hai subito.

Equipaggiamento e potenziamenti

WEAPONS (ARMI)
Le armi potenziate aumentano il tuo potere d'attacco.

SWORDS (SPADE)
Le spade possiedono un buon equilibrio di energia offensiva e difensiva. Quando le usi, puoi diventare più vulnerabile agli attacchi nemici. La chiave della vittoria è l'eliminazione rapida del nemico!

- **Short Sword (Spada corta)** - Spada piccola di base.
- **Nodachi** - Spada di base da samurai.
- **ShinUchitou** - Spada molto robusta.
- **Kgatou** - Spada con denti famelici potenziata dalle anime travolgenti.

SPEARS (LANCE)
Attacca sfruttando la lunghezza della lancia. Queste armi non sono efficaci nella difesa a distanza ravvicinata.

- **Suyari** - Lancia di base.
- **Kamayari** - La sua lama curva aumenta la potenza di attacco.
- **Oomiyari** - Spada gigante (lunga più di 40 cm!).
- **Ryuuganohoko** - Questa distruttrice del male è potenziata dalle anime travolgenti.

AXES (ASCE)
Le asce hanno un enorme potenza d'attacco, ma la probabilità di colpire è bassa.

- **Chouna** - Piccola ascia di base per tagliare e sgombrare.
- **Masakari** - Forte ascia in grado di fare a pezzi anche le pietre.
- **Ikusaono** - Grande ascia da combattimento.
- **Hgannoono** - Imponente ascia da attacco potenziata dalle anime travolgenti.

Equipaggiamento e potenziamenti – Continuazione

BOWS (ARCHI)

Gli archi sono adattissimi per gli attacchi a distanza.

- **Harukiyumi** - Arco da principiante
- **Nagayumi** - Arco di base.
- **Shigetoyumi** - Nuovo arco, forte e potenziato.
- **Saiunnoyume** - Arco molto efficace, potenziato dalle anime travolgenti.

GUNS (PISTOLE)

Usa questo tipo di armi per sparare a bersagli distanti. Se fra te e il bersaglio si trovano blocchi o altre unità non potrai sferrare un attacco con le pistole.

- **Tanzutsu** - Piccola pistola da usare con una mano sola.
- **Hinawajyu** - Pistola di base.
- **Jyumonmezutsu** - Difficile da usare, ma molto potente.
- **Kuroganejyu** - Pistola lunga e pesante, potenziata dalle anime travolgenti.

NINJA WEAPONS (ARMI NINJA)

I ninja, sacrificando la difesa, guadagnano in rapidità di movimento e in potenza d'attacco. Usa anche un'unità per la difesa e il supporto.

- **Kodachi** - Spada ninja di base.
- **Shinobigatana** - Spada ninja, più forte della spada Kodachi.
- **Juuji-Shuriken** - Coltello da lancio di base.
- **Kunai** - Potente coltello da lancio.

DEFENCE TOOLS (STRUMENTI DA DIFESA)

QUESTO EQUIPAGGIAMENTO AUMENTA LA TUA POTENZA DIFENSIVA.

- **Doumaru** - Semplice strumento di difesa che trovi in sovrabbondanza nel mondo del gioco.
- **Himaidoumaru** - Armatura protettiva di base.
- **Shishikocchou** - Robusta armatura.
- **Kimono** - Non offre molta protezione, ma può essere utile in altri modi importanti.
- **Mikoshouzoku** - Abbigliamento con poteri paranormali che tiene lontano il male.
- **Gomashouzoku** - Protetto da yin/yang, potenziato dalle anime travolgenti.
- **Shinobinofuku** - Eccellente per occultarsi.
- **Kusarikatabira** - Armatura ninja fatta di materiale leggero.
- **Anmitsushouzoku** - Molto più robusta di quanto sembra, potenziata dalle anime travolgenti.

ACCESSORIES (ACCESSORI)

GLI ACCESSORI DIVENTANO UTILIZZABILI APPENA LI METTI NEL TUO EQUIPAGGIAMENTO.

- **Blue Bracelet (Braccialetto blu)** - Dà il maggior numero possibile di HP.
- **Red Bracelet (Braccialetto rosso)** - Dà il maggior numero possibile di SP.
- **Angel Feather (Piuma d'angelo)** - Aumenta le tue difese.
- **Sougyoku Jewel (Gioiello Sougyoku)** - Rida gradualmente HP.
- **Telescope (Telescopio)** - Utile per gli attacchi a distanza.
- **Headband (Fascia per la fronte)** - Tiene lontani gli attacchi nemici.
- **Crystal (Cristallo)** - Dimezza il consumo di SP.
- **Wood Chip (Scheggia di legno)** - Ti fa recuperare la forza dopo uno stato di inabilità al combattimento (si usa solo una volta).

Equipaggiamento e potenziamenti – Continuazione

HEALTH ITEMS (ARTICOLI PER LA SALUTE)

QUESTI OGGETTI SONO ESSENZIALI PER IL TUO BENESSERE.

- **Herbal (Erbe)** – Ti rida una piccola percentuale di HP.
- **Pills (Pillole)** – Ridanno HP in modo più potente delle erbe.
- **Divine Life Honeydew (Melata della vita divina)** – Medicina ninja miracolosa che rida grandi dosi di HP.
- **UnholyWater (Acqua empia)** – Liquido misuco che rida piccole dosi di SP.
- **EvilWater (Acqua malvagia)** – Ridà SP con potenza doppia rispetto all'Acqua empia.
- **Medicine (Medicina)** – Rianima i personaggi con condizioni anormali.
- **Geki Medicine (Medicina Geki)** – Ripristina completameate gli HP e SP e guarisce le condizioni anormali.
- **Power Stone (Pietra del potere)** – Aumenta di una piccola percentuale la quantità massima di HP.

Abilità speciali

PER OTTENERE RISULTATI SPECIALI, USA QUESTI COMANDI DI COMBATTIMENTO INVECE DEGLI SP.

SPECIAL SWORDS (SPADE SPECIALI)

- **Divine Thunder Slash (Tuono divino)** – Attacca i nemici con lo scoppio di un tuono.
- **Phoenix Slash (Colpo fenice)** – Attacca i nemici con un colpo di fuoco.
- **Divine Wind Slash (Vento divino)** – Attacca i nemici con un ciclone.
- **Double Slash (Doppio colpo)** – Attacca con due colpi continui.

SPECIAL SPEARS (LANCE SPECIALI)

- **Triple Thrust (Triplo affondo)** – Quando le unità sono allineate, attraversane tre insieme di corsa!
- **Double Thrust (Doppio affondo)** – Attacca orizzontalmente e verticalmente.
- **Two-Way Thrust (Affondo bidirezionale)** – Attacca contemporaneamente da davanti e da dietro.

SPECIAL AXES (ASCE SPECIALI)

- **Downhill Strike (Attacco in discesa)** – Attacca con piena forza.
- **Crack (Schianto)** – Colpisci con potenza incontenibile.
- **Slap (Schiaffo)** – Obbliga il tuo nemico a indietreggiare.
- **Vital Zone Strike (Attacco zona vitale)** – Attacca la zona vitale di un nemico.

Abilità speciali – Continuazione

SPECIAL GUNS (PISTOLE SPECIALI)

- **Snipe (Cecchino) -** Prendi di mira la zona vitale del tuo nemico.
- **Assassination (Assassinio) -** Spara sui nemici a lunga distanza.
- **Double Auto Shot (Doppio sparo automatico) -** Spara doppi colpi a lunga distanza.
- **Triple Auto Shot (Triplo sparo automatico) -** Spara tripli colpi a lunga distanza.

SPECIAL BOWS (ARCHI SPECIALI)

- **Divine Thunder Bow (Arco Tuono divino) -** Attacca con l'elettricità.
- **Phoenix Bow (Arco Fenice) -** Attacca i nemici con il fuoco.
- **Divine Wind Bow (Arco Vento divino) -** Attacca con la forza dell'uragano.
- **Sleep Bow (Arco Sonno) -** Obbliga i nemici a dormire.

SPECIAL NINJA SKILLS (ABILITÀ SPECIALI NINJA)

- **Holdup (Blocco) -** Paralizza le gambe dei nemici.
- **Shadow Ice (Ghiaccio ombra) -** Immobilizza i nemici.
- **Body Search (Perquisizione) -** Smembra i nemici.

SPECIAL ATTACK SPELLS (INCANTESIMI D'ATTACCO SPECIALI)

- **Divine Punishment (Punizione divina) -** Attacca i nemici entro un raggio limitato.
- **Purgatory Fire Dance (Danza del purgatorio) -** Attacca i nemici con tempeste di fuoco entro un raggio limitato.
- **Divine Twister (Tornado divino) -** Fa esplodere i nemici entro un raggio limitato.
- **Thunder (Tuono) -** Colpisce con il tuono i nemici entro un raggio limitato.

SPECIAL RECOVERY SPELLS (INCANTESIMI SPECIALI DI GUARIGIONE)

- **Mini Recovery (Miniguarigione) -** Ridà un po' di HP.
- **Max Recovery (Guarigione massima) -** Totale recupero di HP.
- **Heal (Guarigione) -** Guarisce le condizioni anormali.
- **Mighty Man (Possenza) -** Aumenta un po' la potenza d'attacco.

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ ATTENZIONE DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

031104

CAPCOM

capcom-europe.com

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.